Belgien bfr 210,- Dänemark dkr 40,- Frankreich FF 34,- Griechenland Dr 1400,- Luxemburg Lfr 199,- Niederlande hfl 12,50 Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,80 Spanien ptas 740,- Italien Lit 9,500

PC Games Disc & Mag

Sonderheft 1/94

DM 9,80

COMPUTEC VERLAG

SONDERAUSGABE

ADVENTURES

Virtual Adventures

Adventures im Netz

CD-ROM-Adventures

27 Adventures im Test

Die Pioniere: Infocom

Of Kyrandia · Blue Force · Tentacle · The Dark · The Unready · Sam 'n' Max · Holmes · Rites · Knight · Iron Helix

199DM *

Die Soundkarte die Ihnen auch durch Mark und Pfennig geht.
Pro Sonic 16 – CD Stereo Power für Ihren PC

Gehen Sie keine Kompromisse mehr ein. Unsere neue Soundkarte verwandelt Ihren PC in ein Freizeitvergnügen in 16 Bit Stereo CD Qualität.

Zu Ihrer Weiterbildung, Entspannung oder für heiße Computerspiele und das alles für unter 200,00 DM.

100% kompatibel zu MPC2, Sound Blaster, Sound Blaster Pro und Adlib. 20 Stimmen Synthesizer, Panasonic CD-Rom Interface. Auch in SCSI 2 erhältlich. Das intelligente Media Vision Quick Start Programm garantiert kinderleichte Installation.

Das müssen Sie gehört haben. Gehen Sie zu ihrem Fachhändler oder zu einem der aufgeführten Märkte und überzeugen Sie sich selbst warum Media Vision der Welt größter Hersteller von 16 Bit Soundkarten ist. Genießen Sie die Klangwelt von Media Vision, denn auch der Preis ist Musik in Ihren Ohren.

Hier gibt es Pro Sonic 16 Soundboards:

Karstadt • PC-Computer • Pro Markt • Phora Wessendorf • Kaurisch • UniMarkt • Elektroland • Komet • Trimedia • Lehmensiek • Tiemann

Und erhältlich im guten Fachhandel

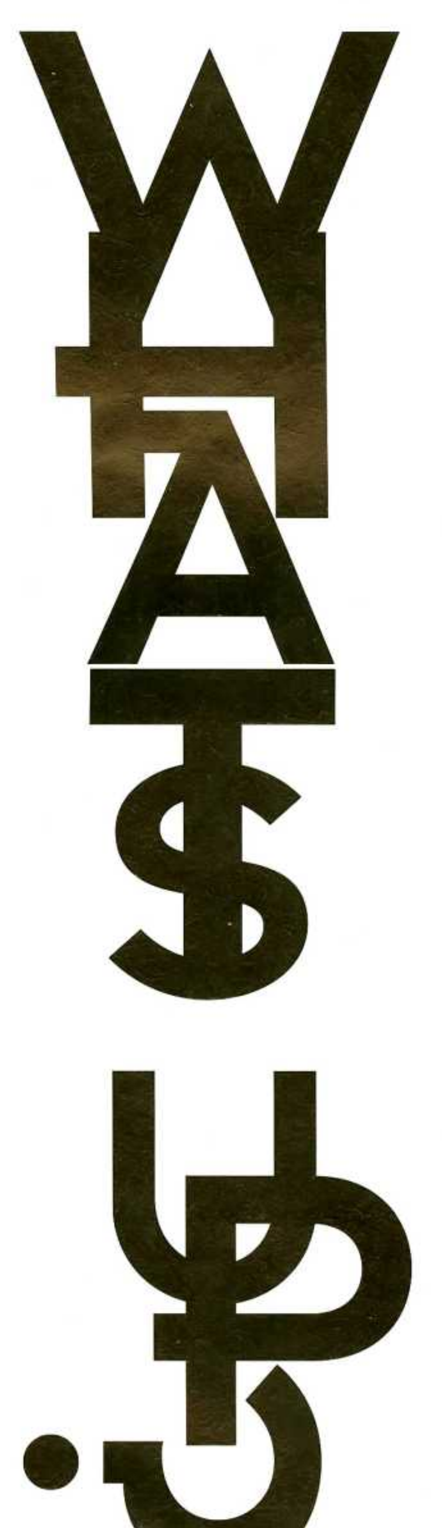
Pro Sonic 16 — 16-bit digital audio for your PC.

MEDIA VISION
16-bit Digital Audio Card
100% MPC2 & Sound Blaster Compatible
Quick & Easy Installation
CD-ROM Control Interface

Alle Warenzeichen werden anerkannt. * Unverbindliche Preisempfehlung.







Heutzutage sind Computer längst zur Massenware aufgestiegen. Ob es sich dabei um einen leistungsstarken 486er, ein Mega Drive oder eine beliebige andere Konsole handelt, spielt eigentlich keine Rolle. In fast jedem Haushalt ist mittlerweile irgendein Computersystem zu finden. Daß diese rasante Entwicklung ohne "Adventures" nahezu unmöglich gewesen wäre, können sich jedoch nur die wenigsten vorstellen.
Wenn man sich allerdings an die Anfänge der Computerspielindustrie zurückerinnert, wird man sehr schnell feststellen, daß es sich bei den ersten Spielen zweifellos um Adventures handelte. Anfang der 80er traten Computerspiele zum ersten Mal in nennenswerten Stückzahlen auf und überfluteten den bislang reinen Anwendermarkt. Nachfrage und Angebot steigerten sich Jahr für Jahr, die Preise für Rechner und Konsolen fielen in den Keller und Hardware wurde schließlich für jedermann erschwinglich. Dem Adventure sei Dank!

Mit diesem Sonderheft möchten wir Sie natürlich nicht nur über alle wichtigen Adventures umfassend informieren, auch Themen, die in direktem Zusammenhang mit Adventures stehen, werden beleuchtet. Beispielsweise können Sie in dem Special "Virtual Reality Adventure" alles Wissenswerte über die Zukunft der Computerspiele lesen, wobei ein wesentlicher Aspekt natürlich die momentanen Möglichkeiten der audiovisuellen Revolution sind. Außerdem befassen wir uns mit den immer beliebter werdenden Modem-Adventures und -Rollenspielen, stellen Logitechs Cyberman vor und erläutern, ob Windows für Spiele eine zukunftsträchtige Basis bietet.

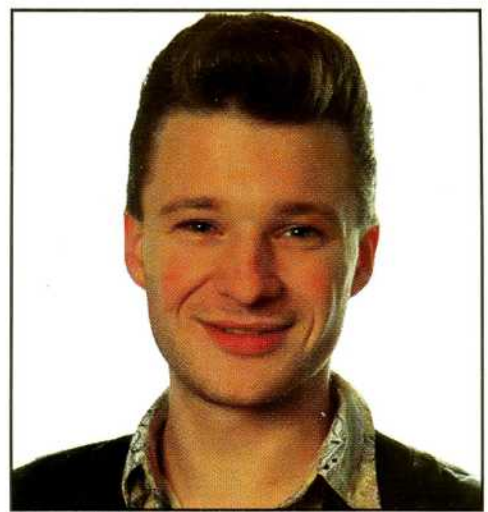
Zum Schluß möchte ich Ihnen - auch im Namen meiner Kollegen Petra Maueröder, Harald Wagner, Wilfred Lindo und Thomas Borovskis - viel Spaß mit dieser Sonderausgabe wünschen.

Oliver Menne
Leitender Redakteur


Thomas Borovskis


Petra Maueröder


Wilfred Lindo


Harald Wagner

INHALT

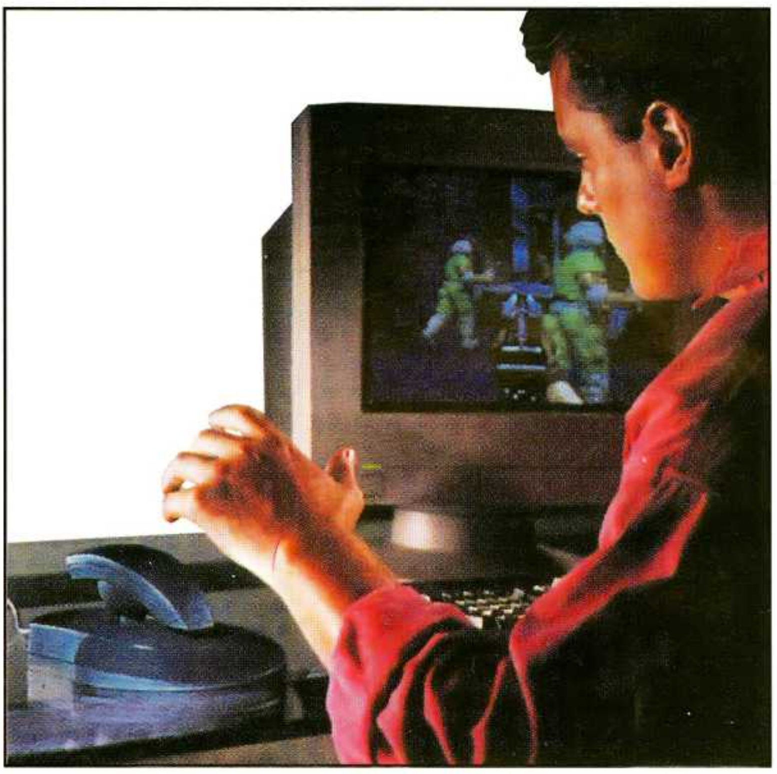
RUBRIKEN

SPECIAL

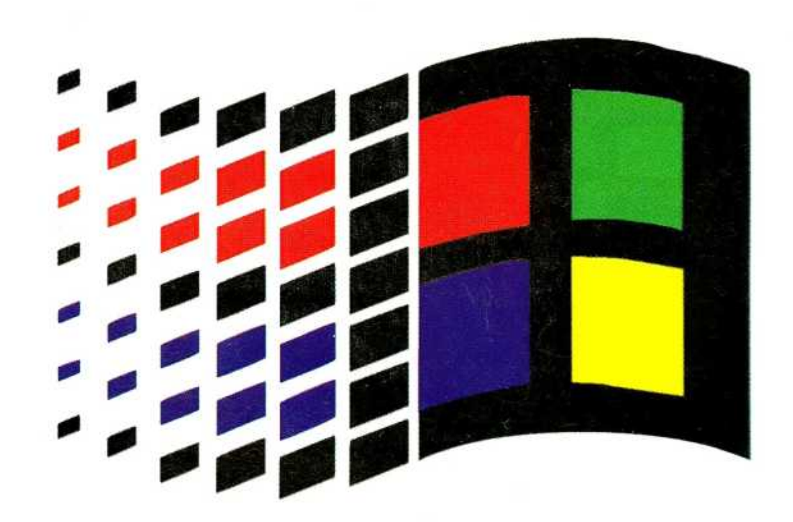
ADVENTURE-SERIEN



42 **Virtual Reality ohne Grenzen. In den letzten Wochen und Monaten gab es wohl kein Schlagwort, das so überstrapaziert worden ist, wie Virtual Reality. Tatsachen müssen also auf den Tisch! Ab Seite 6 lesen Sie alles über den gegenwärtigen Status Quo und die Möglichkeiten der Zukunft.**



16 **Tastatur, Maus, Joystick. Zu diesen drei bekannten Eingabegeräten, die mittlerweile jeder Computerfreak sein eigen nennt, gesellt sich bald der beinahe revolutionäre Cyberman. Er wurde speziell für Adventures und Rollenspiele entwickelt und kann mit zahlreichen Optionen aufwarten.**



12 Die Arbeitsoberfläche Windows entwickelt sich immer mehr zu einer astreinen Spieleplattform. Gerade im Bereich Multimedia hat Windows eine Menge zu bieten. Das haben auch schon angesehene Hersteller wie Sierra oder MicroProse erkannt. Was steckt nun wirklich dahinter?

STAND-ALONE-ADVENTURES



58 Alone in the Dark löste vor knapp einem Jahr riesige Begeisterung unter zahlreichen Action-Adventure-Fans aus. Seit kurzer Zeit steht nun der Nachfolger in den Regalen, und allem Anschein nach wird Infogrames den sagenhaften Erfolg des ersten Teils noch einmal übertreffen können.

CD-ROM-ADVENTURES



96 CD-ROM-Spiele sind zur Zeit ein echter Dauerbrenner. Doch nur wenige der multimedialen Abenteuer haben diesen Titel überhaupt verdient. Zum Glück gibt es aber auch Ausnahmen, wie beispielsweise Critical Path von Soundkartenhersteller Media Vision. Ein faszinierendes Spiel!

Ein Spiel im vi



Wer würde nicht gerne einmal in seinem Lieblingsadventure die Rolle des Helden übernehmen. Allerdings nicht am Bildschirm, sondern inmitten der Handlung. Sie kämpfen gegen Monstren, Magier und Ritter. Sie finden Schätze und meistern fast jede ausweglose Situation im Handumdrehen. Dabei drücken Sie nicht nur den Knopf am Joystick, sondern führen selbst das Schwert. Alles nur Illusion und Fantasie? Keineswegs. Die ersten virtuellen Adventures sind da. Steigen Sie ein und machen Sie Ihre Träume zur Wirklichkeit.

■ Von Wilfred Lindo

Was noch vor Jahren undenkbar und eher in Science Fiction-Romanen zu finden war, rückt immer mehr in greifbare Nähe. Die Rede ist von Virtual Reality-Systemen im Unterhaltungsbereich. Noch kommen die entscheidenden Impulse in diesem Bereich aus der Wissenschaft. Erste konkrete Anwendungen aus Medizin, Architektur, Design und Städteplanung ebnen den Weg für eine revolutionäre Technologie. Noch stecken hinter diesen komplexen Berechnungen leistungsstarke Superrechner, die die virtuelle Welten erzeugen. Sie haben die Ausmaße einer Kühltruhe und sind noch deutlich schneller als die heutigen Personal Computer. Aus Drahtgitter-Modellen errechnen sie in Sekundenschnelle ganze Landschaften mit der korrekten Farbgebung und dem realistischen Schattenspiel.

Doch was bereits bei wissenschaftlichen Anwendungen ein fast realistisches Abbild der Wirklichkeit ergibt, wird von vielen Firmen nun auch in der Unterhaltung versucht. Fieberhaft arbeiten Firmen wie Silicon Graphics, Virtuality Entertainment oder Evans & Sutherland an Systemen, die klein, handlich, erschwinglich und für den reinen Unterhaltungsmarkt bestimmt sind. Aber auch der Konsolenhersteller Sega ist bereits mit den ersten Prototypen einer 64-Bit-Konsole zugange, um die virtuelle Welt der breiten Masse zu erschließen.

Virtual Adventure

Sie werden sagen, das ist doch alles noch Zukunftsmusik. Doch es gibt bereits die ersten konkreten Systeme, die ausschließlich für das Spielen im virtuellen Raum entwickelt worden sind. Einer der ersten Pioniere ist die englische Firma Virtuality Entertainment. Für über 100.000 Mark pro System erhalten Sie in diesem Bereich wohl das Beste, was es auf dem Markt gibt. Bei diesen Preisen ist natürlich eine private Nutzung in den heimischen vier Wänden nur in Ausnahmefällen denkbar. Die Systeme werden in erster Linie in Spielhallen, auf Messen oder sonstigen Veranstaltungen eingesetzt. In Berlin beispielsweise

rtuellen Raum

ist seit einigen Monaten das erste Virtuality Café zu besichtigen. Hier können Sie an mehreren Geräten Ihr virtuelles Glück versuchen.
Momentan ist eine Sitz- und Standeinheit erhältlich. Im Sitzgerät verfolgen Sie das Spielgeschehen per Helm und steuern die Bewegungen mittels eines analogen Joysticks. Dieses System ist speziell für Flug- und Rennsimulatoren entwickelt worden. In den Standgeräten steht der Spieler im Raum und ist nur durch einen Schutzring in seiner Bewegungsfreiheit begrenzt. Jede seiner Bewegungen wird von Sensoren sofort erkannt und in das Spiel eingespeist. Sämtliche Aktionen seinerseits kontrolliert der angehende Cybernaut durch einen speziellen Joystick, den er wie einen Colt in der Hand hält. Auch hier nimmt der Spieler Grafik und Geräusche über einen Helm wahr. Hier spielen Sie ganz nach Ihrer Wahl die unterschiedlichsten Adventures und Rollenspiele durch.





Im Virtual Reality Café am Berliner Kurfürstendamm kann die virtuelle Realität zumindest in Grundzügen schon heute erlebt werden. Ganz ausgereift sind die Geräte allerdings noch nicht!



Gemeinsam im Cyberspace

Doch die eigentliche Krönung stellt die Vernetzung der Geräte dar. Das sogenannte 'Head-4-Head-System' ermöglicht das Verknüpfen von bis zu vier Spieleinheiten. Ein schnelles Netzwerk wickelt die gesamte Kommunikation ab. Auch der Sound wird hierüber synchronisiert. Optional gibt es noch zwei dazugehörige Präsentationsstationen, die dem Zuschauer Einblick in das System geben. So wird der Benutzer per Videovorschau genauestens in die Funktionsweise und Möglichkeiten des Spieles eingeführt. So gesehen handelt es sich hierbei um eine interaktive Lernstation. Zudem geben Sie alle notwendigen Daten ein oder wählen bestimmte Charaktere aus. In der speziellen 'Replay-Station' bewegt sich das computergesteuerte Bild in der Art eines außenstehenden Betrachters über das gesamte Spielfeld und ermöglicht den optimalen Überblick über das aktuelle Spiel. Eine weitere Ergänzung stellt eine spezielle Kamera dar. Durch sie kann auch der Außenstehende am virtuellen Spektakel teilnehmen. Der Zuschauer erlebt auf Monitoren das Abenteuer live mit. Sie sehen den Spielverlauf aus der Sicht einer dritten Person.

Auch bei der Tonerzeugung gibt es einige Novitäten. In allen VR-Helmen sind spezielle Mikrofone eingebaut, wodurch sich die einzelnen Spieler jederzeit verständigen können. Doch das System geht noch einen Schritt weiter. Ein eigens entwickelter Vocalizer kann anhand von elektronischen Stimmschablonen jede Stimme entsprechend der eingenommenen Rolle verfremden. Sie spielen somit beispielsweise nicht nur die Rolle eines Magiers, Sie hören sich auch so an. Für eine klangliche Untermalung sorgt eine stereofone Ton- und Musikwiedergabe in den Helmen. Als Hardware befindet sich eine Amiga-Plattform in jedem System sowie diverse Hardware-Erweiterungen, die speziell auf das System abgestimmt sind.

Das Spiel beginnt

Haben Sie sich für ein Spiel entschieden, dann kann der Spaß beginnen. Die Wahl ist auf Dactyl Nightmare gefallen, einem Adventure, das sich auf mehreren Ebenen abspielt. An einem speziellen Terminal nehmen Sie noch rasch einige Eingaben vor, beispielsweise wählen Sie hier das gewünschte Gefährt oder den gewünschten Namen. Wenn alle Spieler die Plätze eingenommen und die Helme angelegt haben, startet das System. Per Daten-

Futuristische Spielhallen, in denen man mit Brille und Datenhandschuh durch die Dungeons schleicht, gehören bald zur Normalität (oben). Ein HighEnd-Simulator von Evans and Sutherland (links).



handschuh bewegen Sie sich im unbekannten Raum oder geben einen gezielten Schuß ab. Im Helm ist ein spezielles Mikrofon integriert, das Ihnen erlaubt, während des Spieles auch mit den Mitspielern einige Worte zu wechseln. In englischer Sprache begrüßt Sie eine Stimme im System. Die Suche beginnt. Die Gefahr kann hinter jeder Ecke lauern. Schnell gewöhnen Sie sich an die noch etwas grobe Auslösung und die an manchen Stellen ruckende Grafik. Das eigentlich Faszinierende ist der von der Kopfstellung abhängige Blickwinkel. Sie bewegen Ihren Kopf in eine beliebige Richtung und das System spielt Ihnen das gewünschte Bild ein. Da erscheint ein Mitspieler, der Ihnen nichts Gutes tun will. Mit einer kurzen Handbewegung feuern Sie einen Schuß auf ihn ab, doch er ist schneller als Sie ....
Nach einigen Minuten ist das Spektakel vorbei. An einem speziellen Terminal verfolgen Sie nochmals die Höhepunkte. Wie wär´s mit einem weiteren Spiel?



Ich sehe was ...

Wie tauchen Sie nun in die virtuellen Welten ein? Sowohl bei den professionellen Anwendungen als auch bei den reinen Unterhaltungssystemen setzen sich VR-Helm und Datenhandschuh als Steuereinheit durch. Der Helm besteht aus kleinen LCD-Bildschirmen. Dabei wird das Bild für jedes Auge separat aufbereitet, damit Sie einen dreidimensionalen Eindruck gewinnen. Über spezielle Sensoren, die sich direkt am Helm befinden, wird die Position des Kopfes errechnet. Jede Veränderung der Kopflage wird so dem Rechner übermittelt und das entsprechende Bild eingespielt. Für die realistischen Geräusche sorgen spezielle Soundsysteme, die den räumlichen Eindruck noch verstärken.
Je nach Ausprägung steuern Sie die gesamten Bewegungen im künstlichen Raum mit einem Datenhandschuh. Sie können sich so in alle Richtungen bewegen, Gegenstände greifen oder bestimmte Aktionen auslösen. Die Technik eines Datenhandschuhs ist denkbar einfach. Über die einzelnen Finger sind Glasfaserkabel gespannt. Mit Hilfe eines speziellen Transistors werden die Lichtsignale in elektrische Impulse umgewandelt. Jede Neigung der Finger bewirkt einen veränderten Durchlaß des Lichts. Neueste Entwicklungen beschäftigen sich bereits mit dem Fühlen von virtuellen Gegenständen. Mit Hilfe von rechnergesteuerten Luftpolstern vermittelt man dem Cybernauten das Gefühl von echten Dingen in seiner Hand.

Die Zukunft hat begonnen

Auch wenn die Auflösung noch sehr grob ist, finden Sie sich sehr schnell im virtuellen Raum zurecht. Noch ist die Technik zu teuer. Doch hier ist der erste Vorgeschmack auf die Zukunft. Es wird wohl nur noch zwei bis drei Jahre dauern, bis die ersten erschwinglichen Systeme auf dem Markt sind. Kaum größer als ein normaler Rechner, ausgerüstet mit einem einfachen Datenhandschuh und Helm, haben Sie vielleicht schon Ihr erstes VR-Spiel zu Hause. Die CD eingelegt, den Helm aufgesetzt und schon kann das Vergnügen beginnen. Über ein schnelles Netzwerk oder per Satellitenschüssel klinken Sie sich in ein spezielles Netz ein und schon sind Sie inmitten eines Abenteuers, das Sie bestehen müssen. Vielleicht findet diese Technik in allen Lebenslagen ihren Einzug. Wahrscheinlich spielen Sie nicht nur Ihr neues Spiel durch, sondern gehen auch gleichzeitig in einen virtuellen Supermarkt das Abendessen kaufen. Wir können gespannt sein, was als nächste Errungenschaft aus dieser Ecke kommt.

Wichtige Begriffe

Virtual Reality (VR) Eine scheinbare Wirklichkeit, die von einem Rechner erzeugt wird.

Cyberspace Dieses Kunstwort, das seinen Ursprung in den Science Fiction-Romanen hat, bezeichnet einen künstlich generierten Raum.

Agent Ein grafisch generierter Informationsvermittler, der den Cybernauten im virtuellen Raum als akustische und visuelle Orientierungshilfe zur Verfügung steht.

Cyberman

Ein Mann für alle

Jetzt können alle passionierten Fans von Adventures und Rollenspielen aufatmen. Genau für diese Fangemeinde bringt die Firma Logi ein spezielles Steuergerät auf den Markt: den Cyberman. Die futuristisch anmutende Kombination aus Maus und Joystick macht endlich das schnelle Handeln im dreidimensionalen Raum zum Kinderspiel.

Die Idee ist zweifelsohne ein kostengünstiger Ableger von wesentlich teureren Steuereinheiten aus der Forschung. Hier werden bereits seit Jahren hochkomplizierte Systeme zur Steuerung im 3D-Raum eingesetzt. Gerade bei Konstruktionen, Simulationen für Roboter und der Molekularforschung ist eine Steuerung in alle Richtungen ausschlaggebend für ein freies Bewegen in der virtuellen Welt.
Bisher konnten Sie sich mit Maus und Joystick in dreidimensionalen Räumen nur auf zwei Ebenen bewegen. Doch das ist jetzt mit dem Cyberman endgültig vorbei. Ähnlich wie bei den professionellen Geräten läßt auch der Cyberman eine gleichzeitige Bewegung in drei verschiedenen Ebenen zu. Rein äußerlich ähnelt das innovative Gerät einer normalen Maus, die beweglich auf eine Plattform aufgesetzt wurde. Hinzu kommen die drei Tasten, die Sie ja schon von Ihrer Maus her kennen. Natürlich unterstützt nicht jedes Spiel diese Funktionalität. Momentan sind jedoch die ersten Spiele verfügbar, eine ganze Liste weiterer Adventures und Rollenspiele soll folgen. Ein entsprechendes Entwicklungskit haben diverse Spielehersteller erhalten. Beim Kauf des Cybermans liegen übrigens die ersten drei Games (ShadowCaster, Forgotten Castle und Dinosaur´s Discovery) bei, die sich leider nur als abgespeckte Demo-Versionen präsentieren. Die Ansteuerung geschieht, wie auch bei den anderen Logi-Produkten, über einen einfachen Maustreiber, der von den Machern einfach um einige Funktionen erweitert wurde.

Virtual Reality zum Anfassen

Bei den ersten ´Gehversuchen´ mit dem Cyberman ziehen Sie gegen anstürmende Monster meist den kürzeren. Sie brauchen schon einige Trainingsläufe, bis Sie die neue Steuerung beherrschen. Hinzu kommt, daß der Cyberman noch etwas hakelig reagiert. Hier muß Logi noch etwas an der Steuerung arbeiten. Per Tastatur und Maus konnten deutlich bessere Ergebnisse erzielt werden. Besonders bei ShadowCaster war eine korrekte Steuerung kaum zu realisieren. Bei Terminator Rampage kam schon deutlich mehr Spaß auf. Allerdings stand zu Testzwecken auch nur ein Prototyp des Cybermans zur Verfügung.
Wer sich nicht gleich in das Spielvergnügen stürzen will, der kann auch auf ein kleines Übungsprogramm zurückgreifen. Hier lernen Sie alle wichtigen Bewegungen im mehrdimensionalen Raum kennen. Mit einer virtuellen Hand fliegen Sie durch den Raum und bewegen fiktive Gegenstände. Für den ersten Eindruck genügt das Programm, wer sich etwas intensiver mit der Materie beschäftigen will, muß auf entsprechende Spiele zurückgreifen.
Die absolute Weltneuheit stellt die sensorische Rückmeldung dar. Direkt aus dem Spiel erhalten Sie spürbare Reaktio-



Bei jedem Treffer rüttelt der Cyberman, so daß man bei dunklem Licht und voll aufgedrehter Stereoanlage fast der Illusion erliegt, wirklich im Dungeon zu stehen - und zu kämpfen.

Fälle



nen in Form von Vibrationen. So ist der Cyberman das erste ernsthafte interaktive Steuergerät. Jeder Treffer des Gegners wird Ihnen durch eine leichte Handmassage spürbar mitgeteilt. Allerdings besteht keine Gefahr für Leib und Seele. Es sind nur leichte Stöße, die Ihnen der Gegner zufügen kann. Also können Sie ab sofort Ihr Spiel nicht nur sehen und hören, sondern auch am eigenen Leib spüren. Zwei Batterien sorgen für die nötige Energie.
Bei Spielen, die der Cyberman nicht unterstützt, verhält er sich wie eine gewöhnliche Maus. Also können Sie den Cyberman auch als Ersatz für Ihre liebgewonnene Maus in anderen Programmen verwenden. Allerdings ist durch die unpräzise Steuerung die herkömmliche Maus dem Cyberman vorzuziehen. Durch die etwas ungünstige ergonomische Haltung Ihrer Hand werden Sie bei längerer Arbeit mit dem Cyberman schnell auf das Altbewährte zurückgreifen.

Fazit

Endlich haben auch Fans von Adventures und Rollenspielen Ihr spezielles Werkzeug. Was bisher nur Freunden von Flugsimulationen vorbehalten war, ist jetzt auch den Fans von Monstern und Elfen gegönnt. Außerdem sind auch professionelle Anwendungen geplant. Doch wird die Freude über den Cyberman durch die ungenaue Steuerung und die schlechte Ergonomie etwas getrübt. Trotzdem ist der Cyberman der erste Schritt in die virtuelle Fantasiewelt der Adventures. Mit ihm macht das Spielen deutlich mehr Spaß. Bei aller Euphorie gibt es aber noch einen weiteren Wermutstropfen. Rund 300,- DM für den 3D-Spaß müssen Sie schon anlegen, was eindeutig etwas zu hoch angesiedelt ist.

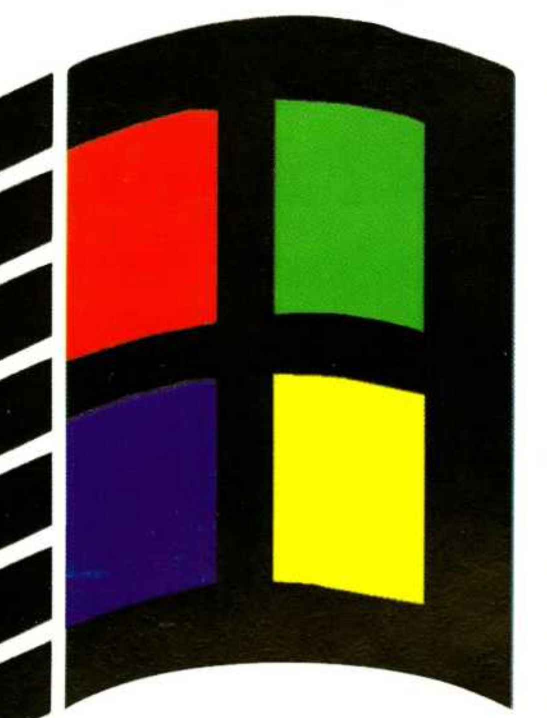
Wilfred Lindo ■

THE TERMINATOR RAMPAGE
NEW GAME
LOAD GAME
SETUP
EXIT TO DOS

Auch Terminator Rampage unterstützt Logitechs Cyberman. Das macht das Spielfeeling nahezu perfekt. Ein tolles Erlebnis.

Aktuelle Spiele für den Cyberman

Hersteller	Software
Virgin	Lands of Lore
Origin	ShadowCaster
Knowledge Adventure	Body Adventure
Bethesda Softworks	Terminator Rampage
Knowledge Adventure	Dinosaur Adventure
Sierra	Quest for Glory
Bethesda Softworks	The Elder Scrolls
Virgin	The Hand of Fate
Interplay	StoneKeep
ID Software	Doom



Adventures unter Windows

Fenste

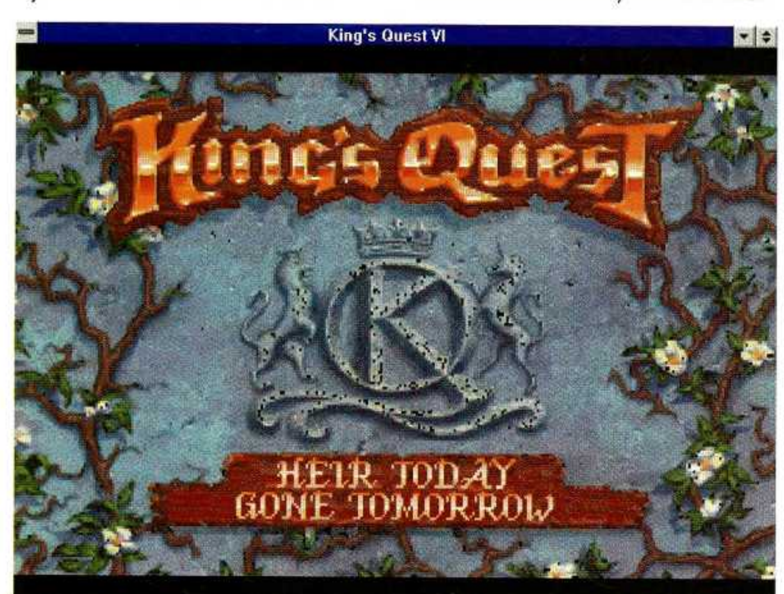
Endgültig sind die Zeiten vorbei, wo Windows lediglich als Plattform für langweilige Tabellenkalkulationen und Textverarbeitung herhalten mußte. Längst haben multimediale Anwendungen die Microsoft-Oberfläche erobert. Zunächst im Lager der Spieler müde belächelt, gewinnt seit geraumer Zeit Windows im Unterhaltungsbereich immer mehr an Bedeutung. Die ersten multimedialen Spiele sind in Sicht.

■ Von Wilfred Lindo

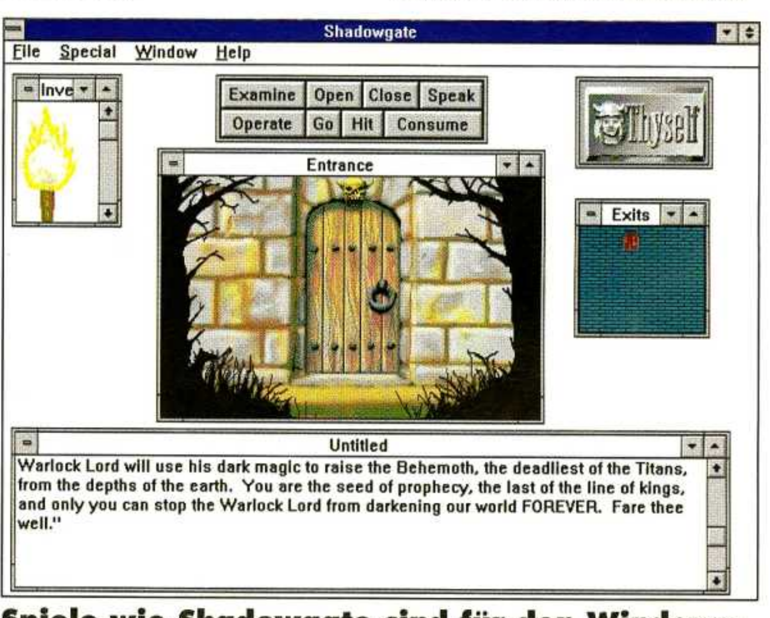
Gerade im Bereich der Adventures kommen zunehmend beeindruckende Spiele unter Windows auf den Markt. Noch immer ist die Performance der eigentliche Schwachpunkt von Windows. Viel Bewegung findet immer noch nicht auf dem Bildschirm statt. Bedenkt man jedoch, daß neben dem Abarbeiten des Spieles eine Vielzahl von Routinen für das Multitasking und diverse Betriebssystem-Funktionen erledigt werden, so ist es bei heutiger Hardware klar, daß das System bei schnellen Bewegungen in die Knie gehen muß.
Dennoch sprechen einige Argumente für Windows im Unterhaltungsbereich. Der größte Vorteil liegt sicherlich in der Standardisierung bestimmter Komponenten. Heute braucht kein Entwickler mehr die Soundansteuerung, Video für Windows oder Animationsdateien neu zu erfinden. Sie greifen einfach auf die vorhandenen Treiber zurück und integrieren so die einzelnen multimedialen Elemente. Hinzu kommt eine einheitliche Bedieneroberfläche, die die meisten Computeranwender bereits von anderen Programmen her kennen. So wissen Sie gleich auf Anhieb, wo Sie die Maus ansetzen müssen. Bei dem Angebot der Adventures unter Windows gibt es allerdings riesige Unterschiede. Adventure ist nicht gleich Adventure. Wer also neben seiner Tabellenkalkulation auch mal einen Abstecher in die Fantasiewelt der Adventures wagen will, für den haben wir einige Spiele herausgesucht. Dabei können Sie das Angebot in drei Sparten unterteilen:

Das klassische Spiel

In dieser Klasse finden Sie eine normale Umsetzung der klassischen Adventures. Zu jeder Szene blendet das Programm eine Grafik ein, um die momentane Situation zu erklären. Daneben finden Sie einen ergänzenden Text, ein Verzeichnis der gesammelten Gegenstände, einen Lageplan und eine Befehlsleiste, mit der Sie das Spielgeschehen steuern. Bei manchen Szenen bekommen Sie kleine animierte Bilder zu sehen und die Sound-



King`s Quest war eines der ersten Spiele, das Sierra auch den Windows-Anwendern gönnte.



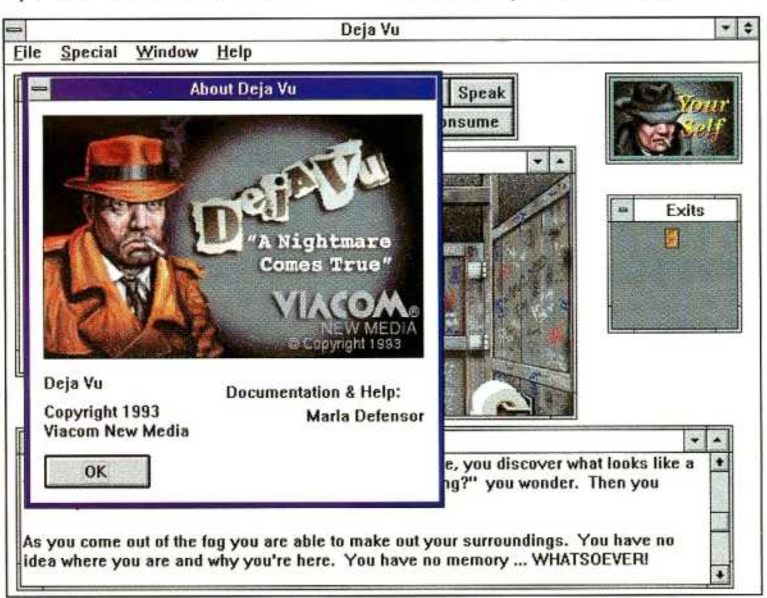
Spiele wie Shadowgate sind für den Windows-Einsatz geradezu ideal geeignet.

r mit Aussicht



Critical Path läuft ausschließlich unter Windows. Unter DOS sind die Abenteuer der Einzelkämpferin Kat nicht erhältlich.

erzeugung beschränkt sich auf die einfachsten Töne und Geräusche. Also alles Elemente, wie Sie sie schon von den ersten ernstzunehmenden Spielen her kennen. Unter Windows haben Sie natürlich den Vorteil, alle Elemente des Spieles gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen, die sich bei jeder Situationsänderung auch entsprechend anpassen.



Deja Vu ist ein weiteres Produkt der Shadowgate-Macher ICOM. Fensterln nach Herzenslust.

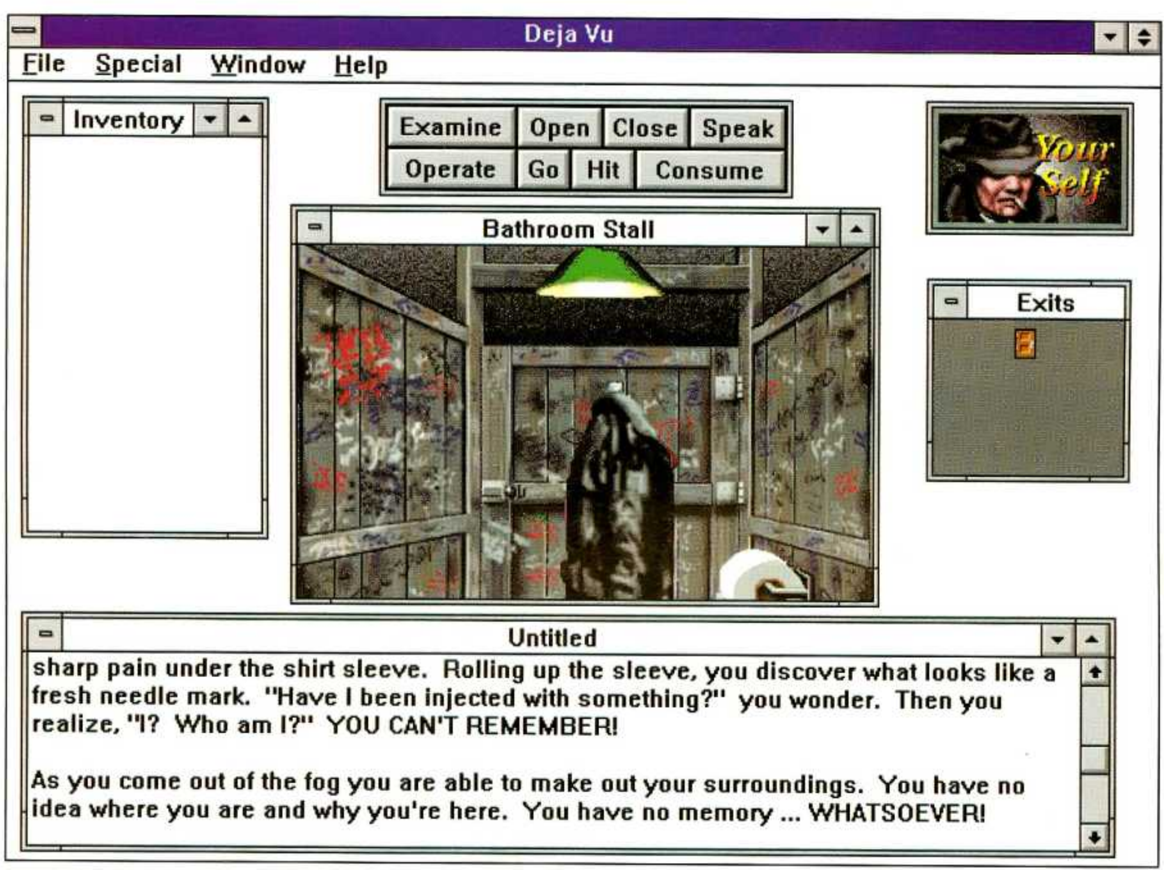
Hier hat also Windows deutlich etwas für den Bedienungskomfort gebracht. Zudem können Sie sich alle Elemente so anordnen, wie Sie es am besten finden.
Von den Systemvoraussetzungen halten sich diese Spiele noch sehr zurück. Alle Dateien finden meist noch auf wenigen Disketten Platz und Ihr Rechner muß nicht unbedingt einen heißblütigen Prozessor besitzen, um den Spielspaß genießen zu können. Natürlich besitzen diese Spiele meist nur eine eingeschränkte Handlung und sind auch einmal für ein schnelles Game zwischen Textverarbeitung und Tabellenkalkulation geeignet. Typische Vertreter dieses Genres sind beispielsweise Shadowgate oder Uninvited von Viacom.

Das erweiterte Vergnügen

Doch es gibt auch Adventures, die einen Schritt weiter gehen. Oft bewegen Sie sich mit Ihrer animierten Figur beliebig durch die Handlung. Die Landschaften strotzen vor Details, sind allerdings immer noch gezeichnet. Die Handlung ist komplex und voll mit Rätseln und Aufgaben. Meist bieten diese Spiele für Wochen ausreichend Vergnügen und Spannung. Wer zudem auf gesprochene Dialoge, Animationen und digitale Hintergrundmusik nicht verzichten kann, der muß schon auf eine CD als Datenträger zurückgreifen. Immer steckt hinter dieser Ausprägung von Spielen ein riesiger Aufwand, der fast Ausmaße wie bei einem normalen Spielfilm annimmt. Ein aktueller Vertreter dieser Adventures ist King´s Quest IV von Sierra.
Meist bieten diese Adventures der zweiten Generation eine Vielzahl von Handlungsalternativen sowie unterschiedliche Wege zum eigentlichen Ziel. Die Steuerung geschieht nicht mehr über einzelne Fenster, sondern ist schon im Hauptfenster integriert. Wer eine schnelle Bildfolge wünscht, glasklare Dialoge hören und sich mit detaillierten Animationen vergnügen will, der muß schon für einen schnellen Rechner und ein CD-ROM-Laufwerk sparen.

Das multimediale Ereignis

Das Ende des momentan technisch Machbaren stellen die multimedialen Adventures dar. Sie sind noch in Ihrer Handlungsfreiheit etwas ein-

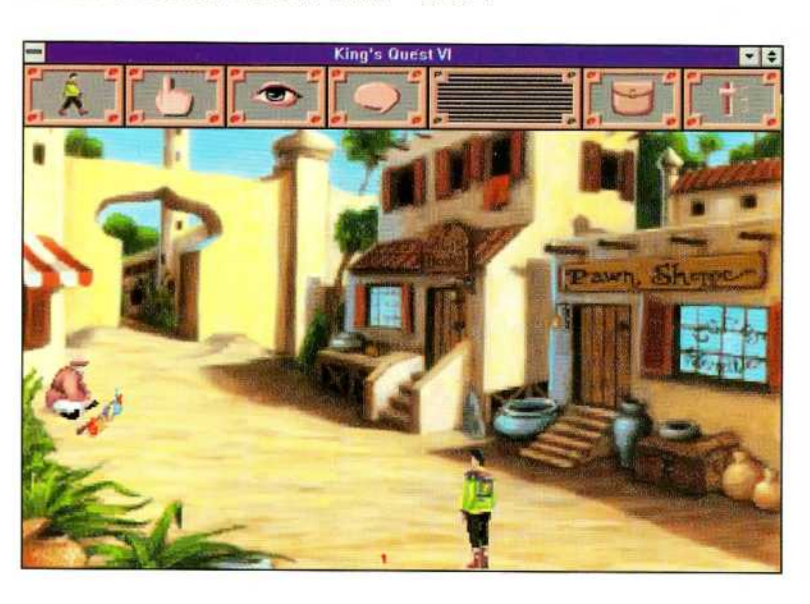


Spielt man Adventures unter Windows, so kann man die Größe der einzelnen Fenster beliebig festlegen. Folge: mehr Übersicht!

geschränkt. Als Spieler können Sie sich nur in bestimmten vorgegebenen Pfaden bewegen. Dafür wird bei einigen Produkten ein multimediales Feuerwerk abgebrannt. Die Akteure kommentieren Ihr Handeln in glasklarer Sprache, Musik vom Feinsten dringt aus den Boxen und eine hochauflösende Grafik jagt die nächste. Dabei spielen keine animierten Figuren die Hauptrolle, sondern die Personen im Game sind professionelle Schauspieler, deren Spiel per Video festgehalten und anschließend für den Computer bearbeitet wurde. Einzelne Szenen werden meist in einem Sichtfenster entsprechend eingespielt, da die Leistung der heutigen Rechner noch nicht ausreicht, um Videosequenzen auf dem gesamten Bildschirm ruckfrei zu präsentieren.
Natürlich brauchen Sie für so viele Daten die entsprechende Hardware. Ohne einen sehr leistungsstarken Rechner mit viel Arbeitsspeicher, einer schnellen Grafikausgabe und vielleicht noch einem flinken CD-Laufwerk wird das Multimedia-Vergnügen eher zur Zeitlupenaufnahme. Erstmals tragen die Verpackungen die Aufschrift ´Minimum 80486 CPU´.

Was bringt die Zukunft

Ziel aller Entwicklungen ist das reale Abbild der Wirklichkeit. Vielleicht bewegen Sie sich in ein paar Jahren per Datenhandschuh und virtuellem Helm in Ihrem Lieblingsadventure. Bis es soweit ist, müssen Sie allerdings noch ein wenig warten. Bis dahin haben Sie sich mit den ersten multimedialen Adventures zu begnügen.
Um die Zeit bis zur virtuellen Wirklichkeit zu überbrücken, kommen jedoch in der näheren Zukunft einige interessante Entwicklungen auf den Adventure-Fan zu. Die ersten MPEG-Karten sind bereits auf dem Markt und die ersten Spiele sind angekündigt. Mit dieser Bildkompressionstechnik sind erstmals nicht nur kleine Animationen denkbar, sondern abendfüllende Filmsequenzen in brillanter Bildqualität möglich. Die ersten Adventures, die diese Technik unterstützen, sind bereits angekündigt.
Durch immer bessere Hardware wird auch bei den multimedialen Anwendungen der Handlungsspielraum des Gamers größer werden. Heute haben Sie meist nur wenige Alternativen in einzelnen Szenen. Angestrebt werden jedoch Adventures, die eine Vielzahl von Entscheidungen und einen unterschiedlichen Ausgang der Geschichte zulassen.
Auch wenn immer mehr Technik, Finesse und Geld in die neuartigen Adventures gesteckt wird, ist doch die Qualität des Spieles in erster Linie von der zugrundeliegenden Handlung abhängig. Was nützen die besten Effekte, wenn die Story einfach nicht gut ist. Auch ein einfaches gutes Textadventure kann Sie für Stunden fesseln. Was Windows angeht, so wird in Zukunft ein multimediales Spiel ohne die Microsoft-Oberfläche kaum denkbar sein, auch wenn immer etwas mehr Rechnerleistung benötigt wird. Wann bestellen Sie Ihren Pentium?



Eine kleine Auswahl von Adventures unter Windows

Name	Hersteller	Art
Critical Path	Media Vision	Multimedial
Déjà Vu	Viacom	Klassisch
Gabriel Knight	Sierra	Erweitert
Hell Cab	Time Warner	Multimedial
Iron Helix	MicroProse	Multimedial
King´s Quest IV	Sierra	Erweitert
Quantum Gate	Media Vision	Multimedial
Shadowgate	Viacom	Klassisch
Uninvited	Viacom	Klassisch

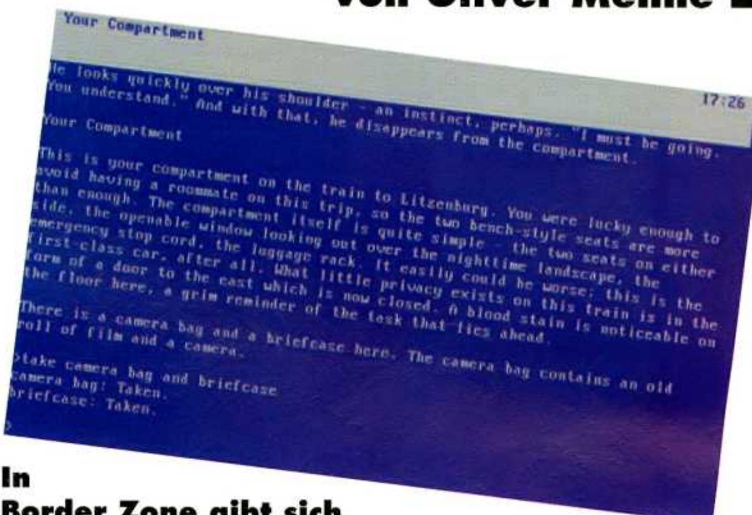

"Was hat er nur?"
Das wissen wir leider auch nicht,
aber wir wissen, was er offensichtlich nicht hat:
die neuen 32-seitigen Tips & Tricks in allen Heften des COMPUTEC VERLAGs, zum Herausnehmen und Sammeln!
Nur in Heften mit diesem Zeichen:
COMPUTEC VERLAG
Deutschlands große Fachredaktion für Computer- und Videospielmagazine.
ab Ausgabe 03/93
ab Ausgabe 03/93
ab Ausgabe 04/93
ab Ausgabe 04/93
SEGA Magazin
MEGA FUN
FLIPPER-S
PC Games
PLAYTIME
Play Time TV
Sam & Max
Redaktions-Poster
Interplay News
TERMINATOR RAMPAGE
DAS SPIEL DES MONATS: HAND OF FATE
Foto: Michael Schraut

Als die Adventures laufen lernten...

Es gab Zeiten, da kümmerten sich wahre Computerfreaks ausschließlich um den Gehalt eines Spiels und legten das Hauptaugenmerk auf - heute nur schwer nachzuvollziehen - die Story. Das Bild hat sich im Laufe der Zeit gewandelt. Immer schnellere und leistungsfähigere Maschinen sind entwickelt worden, die es schließlich überflüssig machten, ein "äußerst" gewöhnliches Textadventure in nächtelangen Sitzungen durchzuspielen. Die Ära von Infocom war vorbei!

von Oliver Menne ■

Ohne bestreiten zu wollen, daß die modernen Adventures wirklich eine Menge bieten, sehnen viele die alten Zeiten wieder herbei. Leider sind diese Anhänger vergangener Tage dünn gesät. Wie bitte? Keine Grafik? Kein Sound? Was soll das? Diese oder ähnliche Fragen werden wohl die meisten stellen. Eigentlich schade, denn hervorragende Textadventures können einen unbeschreiblichen Reiz ausüben. Der Vergleich mit einem guten Buch liegt nahe, schließlich muß sich der Spieler in das Adventure vertiefen und seiner Phantasie freien Lauf lassen. So betrachtet liegt es meistens am Spieler, ob ein Adventure nun gut ist oder schlecht. Da die Phantasie aber in der heutigen Zeit stark in den Hintergrund geraten ist, können auch die wenigsten etwas mit Infocom anfangen.



In Border Zone gibt sich Infocom politisch. Als Spionageagent muß man zahlreiche Aufträge erfüllen.

Auf den Spuren Infocoms

Die Spieleschmiede Legend versuchte noch einmal, das Textadventure vor dem Untergang zu retten und mit Eric the Unready und Gateway frischen Wind in dieses Genre zu bringen. Daß beide Spiele mit Grafik und Sound aufwarten, ist heutzutage wohl unvermeidlich. Infocoms Klasse wurde jedoch nicht erreicht. Wer die alten Zeiten zurücksehnt, kann allerdings ruhig einen Blick riskieren, denn spielenswert sind sie allemal.



Warum gerade ein Textadventure?

Vielen drängt sich nun bestimmt die Frage auf, warum Textadventures mindestens genauso gut sein sollen wie Grafikadventures. Ganz einfach! Den Jungs von Infocom ist damals mit wenigen Worten gelungen, was heute riesige Megabytesummen an Grafiken erfordert. Kleines Beispiel? Im Spiel Bureaucracy dreht sich alles um Bürokratie und kleinkarierte Beamte, die versuchen, dem Spieler das Leben so schwer wie möglich zu machen. Auch in den amerikanischen Burger-Schuppen hält das Einzug. Um einen Burger zu bestellen, müssen beispielsweise folgende Fragen beantwortet werden: Soll der Burger medium oder durch gebraten sein? Mit Ketchup? Mit Salat? Mit Zwiebeln oder Tomaten? Vielleicht sogar mit beidem? Soll der Salat aus ökologischem Anbau stammen? Pommes mit Salz? Und Mayonnaise? Wie möchten Sie bezahlen? Mit Kreditkarte? Die ist aber abgelaufen. So können Sie hier nicht bezahlen! Nachdem man alle Fragen beantwortet hat, erfährt man schließlich, daß es wenig Sinn gemacht hat. Der Puls steigt - nicht nur bei der Spielfigur,

Eine Übersicht der bekanntesten Infocom-Adventures



Suspect: Stellen Sie sich vor, Sie sind unter Mordverdacht und unschuldig! Suspect versetzt Sie in ein ungewöhnliches Szenario.



The Hitchhiker's Guide to the Galaxy: Aushängeschild von Infocom nach einer Romanvorlage von Douglas Adams. Skurrile Science Fiction.



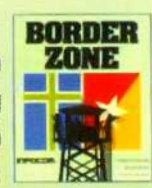
Deadline: Ein weiteres Detektivabenteuer auf den Spuren von Sherlock Holmes. Kombiniere, Watson!



Planetfall: Ein SF-Abenteuer mit ausgezeichneter Story und Atmosphäre. Der Nachfolger? Stationfall!



Zork: Zork ist die bekannteste Infocom-Reihe. Drei Teile, dazu noch Beyond Zork, Zork Zero und schließlich Return to Zork.



Border Zone: Ein Spiel aus den Zeiten, in denen der Eiserne Vorhang noch tatsächlich eisern war. Ein spannender Spionage-Thriller.



Bureaucracy: Ein Otto-Normal-Verbraucher auf der Flucht vor der Bürokratie, kleinkarierten Beamten und dem eigenen Kreislaufkollaps.



Trinity: Schwarze Endzeitvisionen machen das Spiel zu einem echten Klassiker.

```
Near Fireplace                                          Time:  9:01 pm
is playing "Breathless."
On the periphery of the room small groups can be seen, discussing everything
from politics to local scandals. Johnson and Ostmann are at the bar.
Titania, Queen of Faery, is here.
Michael, costumed as a sheik, is here.

The sheik, Michael, nods a greeting. "The weather out there is horrible: glad
you could make it." He introduces you to the group around him. "...and you
already know Veronica." The fairy nods in your direction. "You might find this
worth adding to your story," he suggests.

Veronica is discussing an upcoming horse show. One of her horses, named
"Lurking Grue," will appear, and she describes its attributes in glowing
detail, muffled only by the ornate mask covering her face and slurred by the
effects of whatever liquid it is she has in a large glass. Emphasizing a
point, she waves the glass on high, but it's affected her coordination as well
```

Bureaucracy reizt die Lachmuskeln bis an die Schmerzgrenzen. So fühlt man sich, wenn man von Beamten penetrant genervt wird.

```
Front Room                                     Blood Pressure: 126/83

The doorbell is ringing.

>open door
Front Room
You open the front door.

"Hi," says the annoyingly bright young man in the doorway. "Chowmail Overnite.
Are you Mr Menne, of 347 Sdf?" He holds up a large burlap bag. "Here's your
order of Llamex(R) brand High-Fibre Llama Treats!"

>thank you
[spoken to the delivery man]

The delivery man quite properly ignores you.

>take bag
"Don't touch the llama merchandise, buddy," scolds the delivery man, backing
away from you.
```

sondern auch beim Spieler - und man muß ständig bangen, daß der Kreislauf nicht mehr mitspielt! Denn das würde das vorzeitige Ende des Games bedeuten. Diese Atmosphäre läßt sich kaum beschreiben, man muß es einfach erlebt haben. Wer dann noch sagt, daß ihm die Grafik fehlt, sollte besser die Finger von dieser Art von Spielen lassen.

Interaktivität

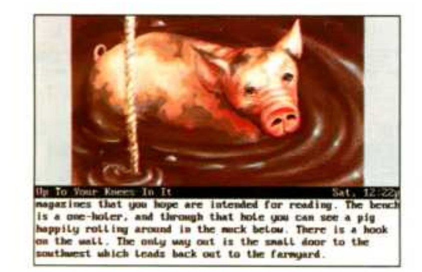
In den letzten Wochen und Monaten ist das Wort Interaktivität immer mehr in den Vordergrund gerückt - allerdings nur im Zusammenhang mit dem neuen Medium CD-ROM. Daß die Interaktivität bei Adventures kaum Grenzen kennt, beweist beispielsweise Border Zone von Infocom. In diesem Abenteuer muß man in einer Zeit, in der der Eiserne Vorhang diesen Namen auch noch verdient hat, als Spionageagent zahlreiche Aufträge erfüllen. Der Clou: Es bieten sich drei völlig unterschiedliche Lösungswege an. Nicht nur nebensächliche Kleinigkeiten werden dabei verändert, nein, jeder Lösungsweg spielt sich wie ein neues Spiel.

Der Parser

Der Parser ist das Herzstück eines Textadventures. Von ihm werden die Eingaben des Spielers so übersetzt, daß der Rechner auch etwas damit anfangen kann. Das ist natürlich eine sehr einfache Erklärung, aber das läßt sich durch ein kleines Beispiel verdeutlichen. Ein miserabler Parser versteht lediglich simple Begriffe wie "Nord", "Süd", "Nehmen", und ein kurzer Satz wie "Gehe nach Norden" bringt den Rechner völlig aus der Fassung. Mit Infocoms Parsern ist das kaum zu vergleichen, sind sie doch in der Lage, selbst komplizierteste Satzkonstruktionen zu verstehen: "Go to the north and take the yellow ribbon after opening the chest". Wirklich beeindruckend, was man dem Rechner alles an den Kopf werfen kann.

Fazit

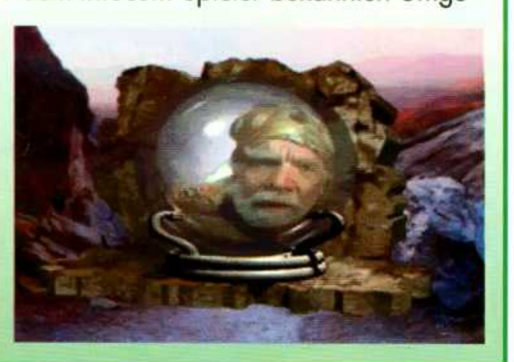
Wer sich vor gut zehn Jahren intensiv mit Textadventures auseinandergesetzt hat, wird die Entwicklung in diesem Genre sicherlich bedauern. Zum Glück gibt es aber zwei hervorragende Compilations, mit denen man die alten Zeiten noch einmal aufleben lassen kann.



Eric the Unready ist ein halbherziges Textadventure, verfügt es doch über Standgrafiken und Animationen.

Return to Zork

Mit Return to Zork hat sich Infocom zurückgemeldet! Leider hat es nur noch sehr wenig mit den Geschichten um das alte Königreich Zork zu tun, doch spielt es zumindest in einer dem Infocom-Spieler bekannten Umgebung. Return to Zork gibt den Textadventures jetzt den Gnadenstoß. Wenn sich schon der letzte große Hersteller von seinem Lieblingskind trennt, dann gute Nacht...



Die ultimative Infocom-Sammlung

Wer mit Textadventures bislang wenig am Hut hatte, aber jetzt doch auf den Geschmack gekommen ist, wird bei den beiden Infocom-Samplern sicherlich fündig. Unter dem Titel "The Lost Treasures of Infocom" sind bislang zwei Volumes erschienen. Empfehlenswert sind beide, jedoch hat der erste Teil die echten Kulthits wie Zork und The Hitchhiker`s Guide to the Galaxy zu bieten.



Lost Treasures of Infocom Vol. 1

The Hitchhiker`s Guide to the Galaxy

Planetfall	The Lurking Horror	Suspect
Ballyhoo	Stationfall	Enchanter
Starcross	Spellbreaker	Witness
Deadline	Suspended	Sorcerer
Zork I bis III	Beyond Zork	Zork Zero
Moonmist	Infidel	



Lost Treasures of Infocom Vol. 2

Border Zone	Plundered Hearts	Bureaucracy
Hollywood Hijinx	Seastalker	Sherlock
Wishbringer	Nord and Bert	Trinity
Cutthroats	A Mind Forever Young	

Die CDs kosten um die 150 Mark, bieten also damit eine ganze Menge für ihr Geld. Bemerkenswert ist außerdem, daß sowohl die PC- als auch die Macintosh-Versionen auf den CDs enthalten sind und der zweite Teil die drei "Bonustracks" Arthur, Journey und Shogun zu bieten hat. Das sollte allerdings nicht den Ausschlag zum Kauf geben, denn zu den ganz großen Adventures gehören diese Zugaben nicht.



Damit bist Du unschlagbar!
DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
PLAY TIME
WIEDER DABEI: GAMEBOY UND 8-BIT!
DM 5,90
Kai Nürnberger im Interview
NBA JAM
SEGA rüstet auf
VIRTUA RACING
Angst am Monitor
DOOM
Die Aufholjagd
Amiga CD32
Was ist...
VIRTUAL REALITY?
3/94
Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. PLAY TIME - das Computer- und Videospiele-Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Video-Spiele. In PLAY TIME erfährst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games: der riesige Tips & Tricks-Teil, die Workshops und der Hot-Line-Service helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Nicht zu vergessen das Riesenposter jeden Monat, und, und, und...
für konkurrenzlose
DM 5,90
PLAY TIME TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg
Ja, ich will PLAY TIME testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PLAY TIME im Abonnement für nur DM 69,-/Jahr!
PLAY TIME
Name, Vorname
Straße, Haus-Nr.
PLZ, Ort
Datum
1.Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.
Datum
2.Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)
PT PGSH
COMPUTEC
Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!
WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

Adventures im Netz

Falsch verbunden?



Wer heute mit mehreren Freunden ein gemeinsames Adventure oder Rollenspiel absolvieren will, der muß mit allen Teilnehmern meist vor einem Bildschirm Platz nehmen. Was für Fans von Flug- oder Fahrsimulationen per Modem oder im Netz schon zur Selbstverständlichkeit gehört, ist im Reich der Adventures noch nicht machbar. Doch es gibt auch Ausnahmen.

■ Von Wilfred Lindo

Die Lösung sind Mailboxen. Wenn Sie in privaten und kommerziellen Mailbox-Systemen herumstöbern, dann finden Sie in einigen Systemen ein geradezu überwältigendes Angebot an Informationen, Online-Spielen und Lösungen für den Freund von Adventures. Bei den privaten Mailboxen handelt es sich meist um recht simple Adventures, die oft nur eine simple Handlung haben. Bei Multiuser-Mailboxen können auch mehrere Spieler gleichzeitig spielen. Mittlerweile gibt es im Shareware- und Public-Domainbereich eine Vielzahl von Online-Games, die jeder Betreiber (Sysop) einer Mailbox in sein System integrieren kann. Da es heute in Deutschland fast in jeder größeren Stadt mehrere Mailboxen gibt, ist das Angebot recht umfangreich. Durch bessere Technik und fallende Preise bei der Hardware gibt es heute schon viele Mailboxen, die auf der Basis von High-Speed-Modems und Netzwerken laufen und somit technisch bereits bestens für komplexe Multiuser-Games ausgerüstet sind. Für den Fan von Adventures hat gerade CompuServe, das weltgrößte Mailbox-System, einiges zu bieten. In speziellen Foren können Sie nicht nur Tricks und Tips abrufen oder Kontakt mit anderen Gleichgesinnten aufnehmen, sondern auch online diverse Adventures bestehen. Wir haben für Sie einige Foren erkundet und stellen kurz vor, was Sie erwartet. Zunächst die Bereiche, wo Sie online mit anderen Spielern weltweit Abenteuer und Rätsel lösen. Hier genügt meist ein normales Terminal-

```
≡              Terminalemulation              VERBUNDEN  0:00:19
 Datei   Edit   Dienste   Terminal   Spezial
Licensed to CompuServe



Enter Old Character's name, or <CR> for a new one:

OKAY, (The Minotaur, the MASTER of this Maze) will make
A new character for you.  Your character will have various
abilities which will be rated on a scale of 0 to 18, zero is
the lowest.  If you do not like it he will make another.
--A-B-I-L-I-T-I-E-S-
Strength:          17
Intelligence:      15
Wisdom:            14
Endurance:         16
Dexterity:         12
Hit points:        14
--------------------

Do you like these abilities ? y

Choose a name for your character: Khaz
 F1=Hilfe  F10=Menüleiste  F5=Protokol
```

```
≡              Terminalemulation              VERBUNDEN  0:01:00
 Datei   Edit   Dienste   Terminal   Spezial

You have encountered a Green Slime Level 1
They have between 5 and 15 hit points.
Fighting: fight

You gave him 7 Hits

Fighting: magic

What Magic spell: fireball

He bit the dust
You have found an up staircase. Use it ? n

On Level 1:  Hitpoints: 14 of 14
Command: help

Valid commands are:
QUIT  NORTH  SOUTH  WEST  EAST  HEAL  REDRAW  DATA  GUIDE  LEVIT
INVIS  TELEPORT  -  +  PASS  INVEN  TIME  MAP  BRIEF  SAVE
Command:
 F1=Hilfe  F10=Menüleiste  F5=Protokoll [AUS]  F6=Drucker [AUS]
```

programm, um am Spaß teilzunehmen. Natürlich präsentieren sich die meisten Adventures in diesen Foren als reine Text-Adventures. Sie müssen also häufig auf die gewohnte grafische Umsetzung verzichten. Dafür spielen Sie mit den unterschiedlichsten Leuten aus aller Welt.

Black Dragon

Sie befinden sich in einem magischen Labyrinth. Es ist voll mit Schätzen, die nur darauf warten, von Ihnen geborgen zu werden. Wie gewohnt lauern hinter jeder Ecke Gefahren auf Sie. Monstren, Fallgruben und Hinterhalte machen es Ihnen schwer. Versuchen Sie, mit anderen Spielern Punkte zu sammeln und den Oberdämon zu besiegen.
Inhalt: Online-Adventure
Sprache: Englisch
Zugang: BLACKDRAGON

Mit der CompuServe-Oberfläche CIS lassen sich die meisten Adventures schon sehr viel leichter bedienen.

Island of Kesmai

Vor Jahren konnte eine Gruppe von bösen Magiern ihren Verfolgern entkommen. Sie ließen sich auf der Insel Kesmai nieder. Hier widmeten sie sich der schwarzen Magie und schufen die unterschiedlichsten Monstren. So geriet das Treiben außer Kontrolle und es entkamen einige der geschaffenen Kreaturen. Ihre Reise geht in die entlegensten Ecken der Welt. Sie treffen auf die seltsamsten Gestalten. Das Spiel gliedert sich in ein Basis- und ein

British Legends

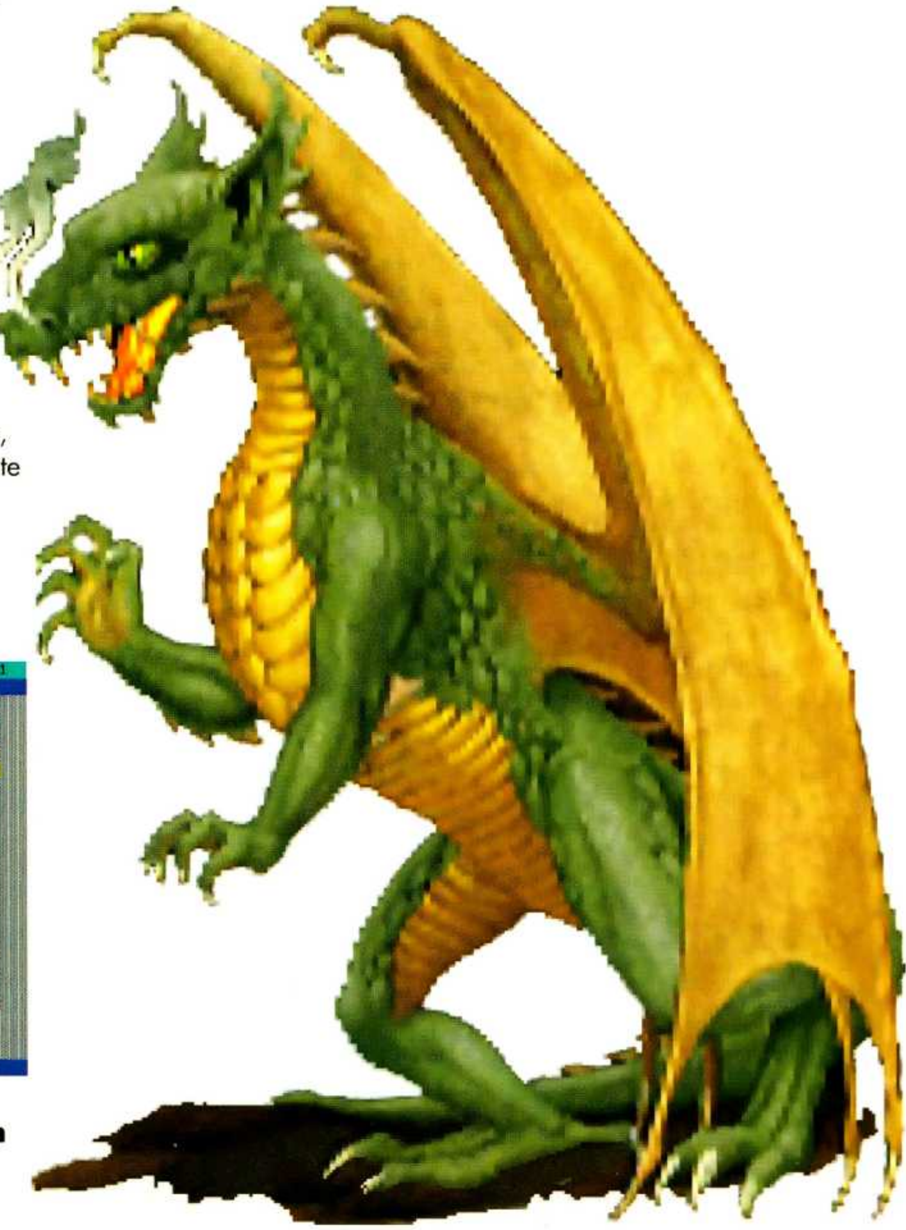
Erforschen Sie ein unbekanntes Land und durchstreifen Sie dunkle Wälder. Geheimnisvolle Schlösser warten auf Sie. Ihre Mitspieler treffen Sie als unterschiedlichste Gestalten. Doch trauen Sie nicht jedem, der Ihnen im düsteren Wald über den Weg läuft. Es sind auch böse Figuren unterwegs. Auch hier ist wieder das Sammeln von Punkten das eigentliche Ziel. Wer es schafft, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen, der wird zum Magier.
Inhalt: Online-Adventure
Sprache: Englisch
Zugang: LEGENDS

Castle Quest

Die Story kennen Sie schon. Sie haben eine Reifenpanne in den Karpaten. Nach langem Fußmarsch finden Sie ein altes Schloß. Sie klopfen an der schweren Eisentür, doch niemand meldet sich. Nur die Tür öffnet sich. Sie gehen hinein und das Abenteuer beginnt. Finden Sie geheimnisvolle Schätze, kämpfen Sie gegen den Schloßherrn. Für in Sicherheit gebrachte Schätze gibt es wieder Punkte.
Inhalt: Online-Adventure
Sprache: Englisch
Zugang: CQUEST



Die Spiele sind zum Teil so komplex, daß man sich stundenlang mit der Anleitung beschäftigen muß.



Fortgeschrittenenbereich. Es ist wohl mit das komplexeste Adventure in Compuserve und ständig kommen neue Abenteuer hinzu.
Inhalt: Online-Adventure
Sprache: Englisch
Zugang: ISLAND

Classic Adventure

Die Urversion der Adventures finden Sie in Classic Adventure. Sie erkunden die geheimnisumwitterte Höhle ´Colossal Cave´. Die Suche beginnt jedoch in einem kleinen Haus, wo Sie die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände finden. Wenn Sie den Eingang der Höhle gefunden haben, lauern die unterschiedlichsten Gefahren beim Bergen der Schätze auf Sie. Ziel ist es, die gesamte Höhle zu erkunden. Sie dürfen sich gratulieren, wenn Sie 350 Punkte erreicht haben und noch am Leben sind.
Inhalt: Online-Adventure
Sprache: Englisch
Zugang: CLAVENT

Die vorgestellten Online-Adventures stellen nur einen kleinen Teil der vorhandenen Spiele dar. Darüber hinaus finden Sie auch noch andere interessante Informationen rund um das Thema Adventure. Beispielsweise haben Sie im Play-By-Mail-Forum die Chance, die einzelnen Spielzüge bestimmter Spiele über den elektronischen Postdienst auszutauschen, ähnlich wie Sie es vom Briefschach her kennen. Eine zwar etwas längerfristige Angelegenheit, die jedoch auch ihren Reiz hat.



```
≡                    Terminalemulation             VERBUNDEN  0:13:10
 Datei    Edit    Dienste    Terminal    Spezial
 :--:--:--:

On Level 1;  Hitpoints: 11 of 16
Command: e

 :--:--:--:
     ++   :
 :--:--:  :

On Level 1;  Hitpoints: 11 of 16
Command: e

 :--:--:
     ++:
 :--:  :

    :--:

On Level 1;  Hitpoints: 11 of 16
Command:
F1=Hilfe  F10=Menüleiste  F5=Protokoll [AUS]  F6=Drucker [AUS]
```

Blackdragon ist eines der einfachsten, aber auch unterhaltsamsten Modemadventures.

Im elektronischen Spiele-Archiv ´Electronic Gamers Archives (TEG)´ finden Sie unzählige Besprechungen, Kritiken, Spielanleitungen und Lösungen zu den bekanntesten Games. Also eine ideale Quelle, wenn es mal wieder nicht weitergeht. Im Entertainment Center treffen sich Spieler aus der ganzen Welt, um sich mit einfachen Farbgrafik-Spielen zu vergnügen. Dabei laden Sie die meist kleinen Programme und nach wenigen Augenblicken startet das Vergnügen. Neben den bekannten Baller- und Brettspielen kommt auch der Adventure-Freund in diesem Forum auf seine Kosten.
Einen besonderen Leckerbissen stellt abschließend das Spiele-Hersteller-Forum (GAMPUB) dar. Hier treffen Sie auf fast alle bekannten Softwarehäuser aus dem Unterhaltungssektor. In firmeneigenen Nachrichtenbrettern finden Sie zu fast jeder Frage die richtige Antwort. Natürlich können Sie auch Ihre persönlichen Fragen direkt an die einzelnen Firmen stellen oder sich an allgemeinen Diskussionen beteiligen. Meist liegen bereits nach wenigen Stunden die ersten Antworten vor. In manchen Bereichen sind auch Online-Diskussionen möglich. Vielleicht haben Sie einmal das Glück und bekommen einen der bekannten Entwickler bestimmter Spielklassiker ans Modem.
Neben dem regen Nachrichtenaustausch sind für den Spielfan besonders die reichhaltigen Programmbibliotheken von Interesse. Diese Bibliotheken sind randvoll mit Demos, Spielständen, Updates und kleinen Zusatzprogrammen. Es gibt wohl keinen aktuelleren Zugang zu neuer Software. Auch dem Adventurefan wird hier einiges geboten. Doch achten Sie in der Euphorie des Downloadens immer auf Ihr Konto, allzu viel Vergnügen beim Ziehen von Software reißt gewaltige Löcher in Ihre Geldbörse.

Was Sie an Ausrüstung brauchen

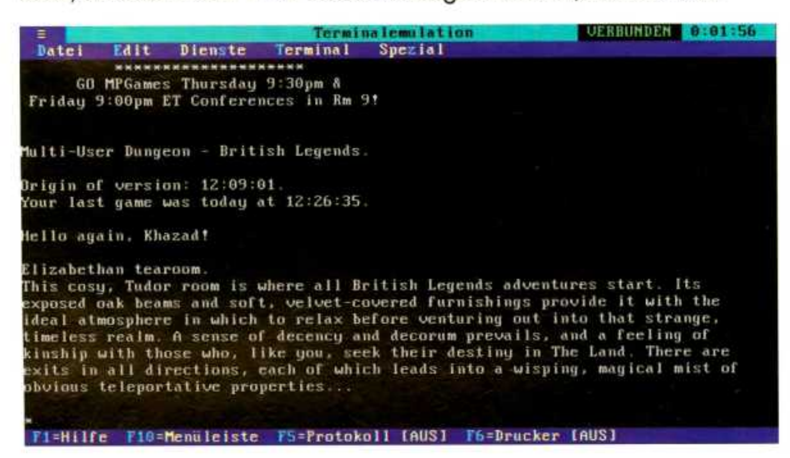
Die Voraussetzungen für diese Online-Games sind denkbar einfach. Sie brauchen ein Modem und eine separate Schnittstelle zum Anschluß. Sie verbinden Ihren Personal Computer mit dem Modem und besorgen sich eines der vielen verfügbaren Terminalprogramme. Nun brauchen Sie nur noch einige Nummern von Mailboxen und nach dem ersten Login kann das Spielen beginnen. Bei den kommerziellen Mailboxen ist dann noch ein kostenpflichtiger User-ID vonnöten. Bei CompuServe bekommen Sie ein Startpaket, das einen kleinen Bonus-Account und eine spezielle Software für die Verbindung mit der Mailbox bietet. Es gibt

dieses Terminalprogramm sowohl für Windows als auch für DOS. Das ist eigentlich schon alles. Bei der CompuServe sollten Sie sich vor Beginn der ersten Sitzung unbedingt mit der Bedienung der Mailbox vertraut machen. Denn um nur ein wenig herumzuprobieren, ist der Spaß einfach zu teuer. Sie sollten zielgerichtet Nachrichten empfangen und versenden, bestimmte Dateien ziehen und genau auf die Zeit achten, wenn Sie ein Online-Game starten. So hält sich der Umgang mit CompuServe finanziell in Grenzen.



Was kostet der Spaß?

Die CompuServe besitzt eine spezielle Kostenstruktur, die sich aus unterschiedlichen Kriterien zusammensetzt. Zunächst kommen die gewohnten Telefongebühren auf Sie zu. Sofern Sie einen Zugang in Ihrer Stadt haben, müssen Sie den gewohnten Ortstarif zahlen. Also 0,23 DM pro 6 Minuten in der Zeit von 8:00 bis 18:00 Uhr oder 0,23 DM pro 12 Minuten in der Zeit von 18:00 bis 8:00 Uhr sowie an Wochenenden und Feiertagen. Die eigentlichen Gebühren der CompuServe setzen sich zunächst aus einer monatlichen Grundgebühr von 8,95 US-$ und einer Anschaltgebühr, die sich nach Ihrer Geschwindigkeit richtet, zusammen.



Bei den Basisdiensten haben Sie Zugriff auf das Electronic Mail System und einige andere interessante Anwendungen. Leider müssen Sie als Spielfan auf die Profi-Dienste zugreifen, da nur hier die wichtigen Foren sind. Somit kann ein intensives Kommunizieren eine recht teure Sache werden. Wer nur Nachrichten austauschen will, der kommt meist auch mit der niedrigen Übertragungsgeschwindigkeit aus. Beim Herunterladen von Software kommt hingegen die höhere Geschwindigkeit in Betracht. Zwar zahlen Sie hier eine höhere Anschaltgebühr, allerdings kommt die Software auch mit der vierfachen Geschwindigkeit in Ihren Rechner. Hier lohnt sich auf jeden Fall das Durchrechnen.

Online in die Zukunft

Noch steckt das gemeinsame Bestreiten von Abenteuern per Netzwerk in den Kinderschuhen. Doch mit zunehmender Vernetzung werden auch hier weitere Adventures auf den Markt kommen. Die ersten Rollenspiele und Adventures, die Sie gemeinsam bestreiten können, sind in den letzten Wochen auf den Markt gekommen. Beispielsweise könnte die Machart des actionreichen Spieles DOOM hier die Richtung aufzeigen. Rein technisch ist die Verknüpfung von mehreren Rechnern schon lange kein Problem mehr. Der Markt für Simulationen zeigt es in beeindruckender Weise. Was im Adventure-Bereich fehlt, sind die Programme. Mit dem Einzug von leistungsstarken Netzen und der Verknüpfung von vielfältigen Medien steht dem multimedialen Adventure im Netz eigentlich nichts mehr im Wege. Dabei reicht es völlig aus, wenn jeder Anwender sein Adventure von der CD oder Bildplatte lädt und nur die Positionsdaten und sonstige Veränderungen per Netz mit seinen Partnern austauscht. Durch Hochgeschwindigkeitsnetze, beispielsweise durch ISDN, können Sie auch große Mengen austauschen. Eine bereits in den USA realisierte Technologie ist das Spielen per TV. Über eigene Kanäle wird so das entsprechende Spiel direkt in Ihr Wohnzimmer eingespeist, interaktiv wählen Sie das gewünschte Programm. Ähnlich wie beim Pay-TV werden die anfallenden Gebühren über einen separaten Dekoder berechnet. Es gibt also keinen Grund für Adventure-Fans, düster in die Zukunft zu schauen. Die ersten vernetzten multimedialen Abenteuer sind schon am Horizont zu erkennen.

Baud	Basisdienste	Profi-Dienste	Premiumdienste
300	kostenlos	6 US-$ pro Std.	6 US-$ pro Std. + Zuschläge
1200/2400	kostenlos	8 US-$ pro Std.	8 US-$ pro Std. + Zuschläge
9600	kostenlos	16 US-$ pro Std.	16 US-$ pro Std. + Zuschläge

King´s Quest 6

Märchenstu

Auch nach 1,5 Millionen verkauften King´s-Quest-Exemplaren läuft das Geschäft mit kühnen Prinzen, bösen Zauberern und putzigen Fabelwesen ausgezeichnet. Mit dem neuen King´s Quest schlägt Sierra-Queen Roberta Williams bereits das sechste Kapitel der beliebtesten Adventure-Saga aller Zeiten auf.



nden am PC

Wenn die vorherigen Teile schon so erfolgreich waren, werden die Erwartungen an den Hersteller natürlich immer höher geschraubt. In der Tat hat Sierra mit jeder neuen Folge Maßstäbe gesetzt, zwar weniger im Bereich superintelligenter Puzzles (traditionsgemäß eine Domäne von LucasArts), dafür aber umso mehr auf audiovisuellem Gebiet. King´s Quest 6 macht da keine Ausnahme: Auch wenn die Reklame auf den Spiele-Verpackungen mit Übertreibungen meist nicht gerade zurückhaltend ist, beschreibt das vielzitierte Schlagwort "Multimedia" genau das, was sich dem Käufer nach der Installation des Programms offenbart. Eine Zauberwelt, in die man sich vollkommen hineinversetzen kann und in der man bei atemberaubenden Bildern und Sound in CD-Qualität alles um sich herum vergißt. Bereits beim Intro wird es so manchem PC-Besitzer die Sprache verschlagen ...

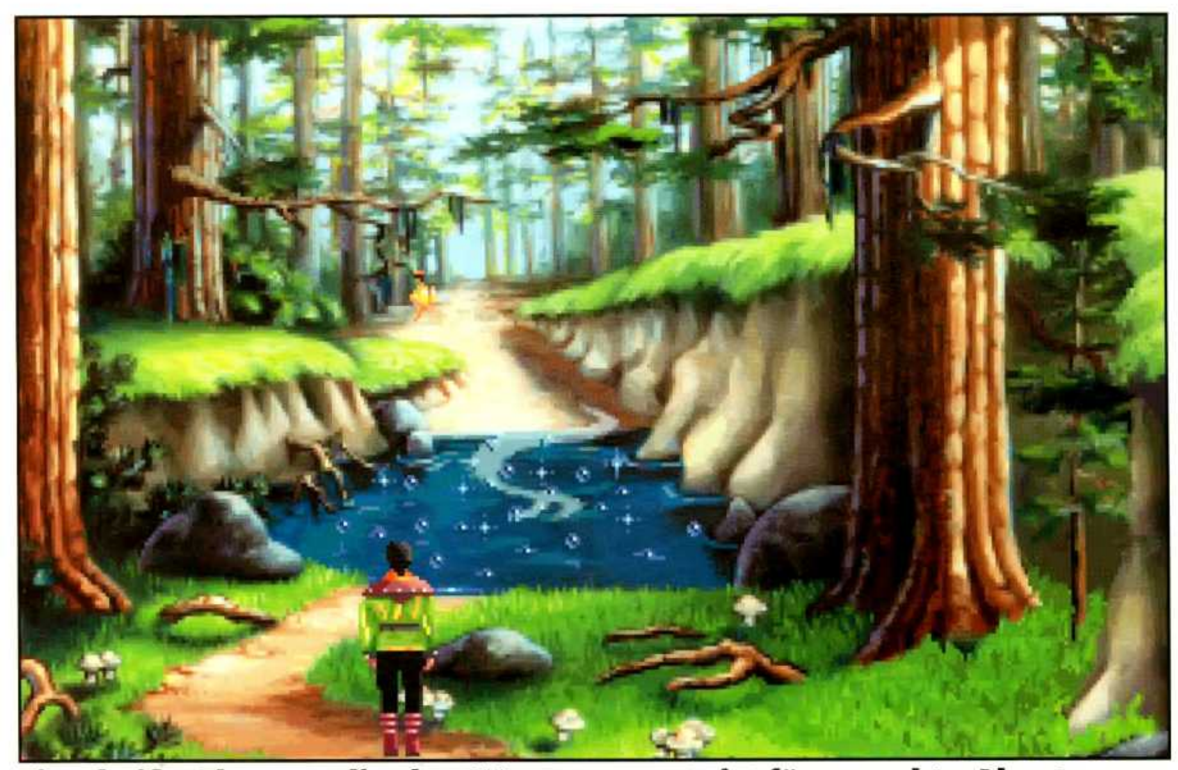
Ein Schiff wird kommen

Mit versteinertem Gesicht blickt Prinz Alexander auf den Fußboden des Thronsaals. Der Sohn von König Graham hat inzwischen das heiratsfähige Alter erreicht, allerdings ist sein Herzblatt Casima spurlos verschwunden und niemand weiß, wo sich das schöne Kind aufhält. Die Königinmutter versucht alles, um den unglücklichen Knaben aufzumuntern. Doch erst, als im magischen Spiegel ein Bild Casimas erscheint, schöpft er neue Hoffnung. Anhand der Sternenkonstellation im Hintergrund kann der astronomisch bewanderte Prinz feststellen, in welcher Ecke des Märchenlandes seine



Jeder dieser fünf wackeren Gesellen verlangt Alexander eine Prüfung ab; scheitert er auch nur ein einziges Mal, werfen sie ihn in die Fluten.

Geliebte gefangengehalten wird. Schnell wird die Crew angeheuert, ein Segelschiff bereitgestellt und schon befindet sich Alexander auf großer Fahrt in Richtung Green Islands. Plötzlich kommt ein Sturm auf und das Schiff kentert. Doch der Prinz hat seinen Freischwimmer gemacht und kann sich deshalb auf eine Insel retten. Jetzt steht er dort am Strand und Sie dürfen zum ersten Mal zur Maus greifen - das Abenteuer kann beginnen!



Eine heiße Therme, die den Weg versperrt, ist für erprobte Abenteurer kein Hindernis, wenn man einen Eissalat im Gepäck mitführt.

Vorsprung durch Technik

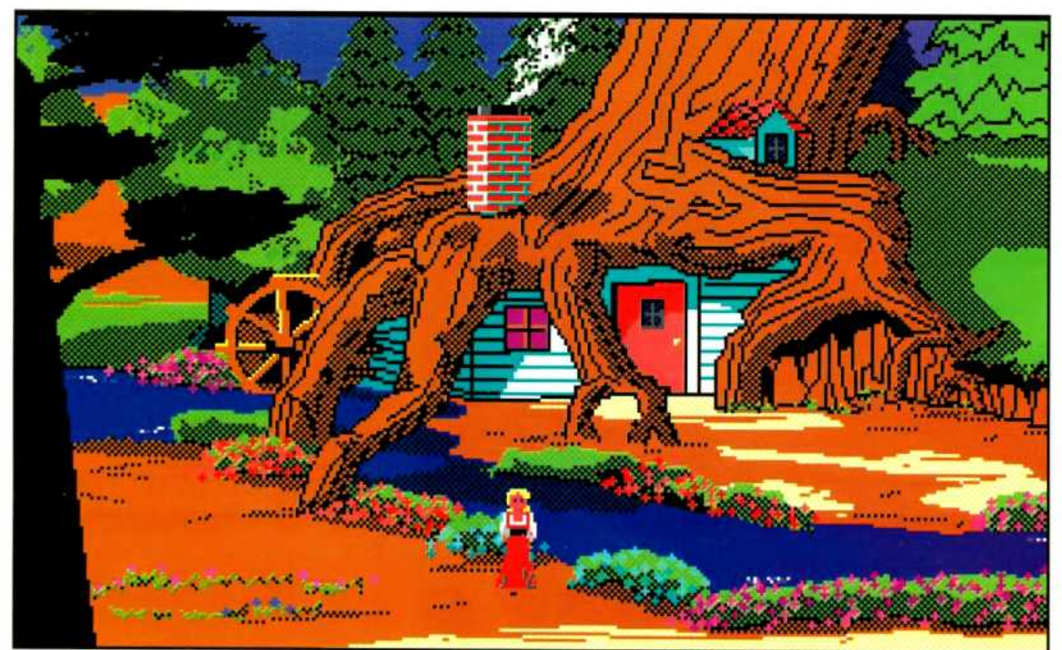
Man muß es einfach live am PC erlebt haben: Die Perfektion, die einem in King´s Quest auf Schritt und Tritt begegnet, ist mit Worten kaum zu beschreiben. Während LucasArts bei verrückten Animationen die Nase vorne hat, setzt Sierra bei den Hintergrundgrafiken auf handgemalte Bilder von einer Qualität, die man bei anderen Herstellern vergeblich sucht. Diesmal haben sich die Künstler vorwiegend an Motiven aus Alice im Wunderland und Disneys Beauty and the Beast orientiert. Dazu kommen die inzwischen schon standardmäßig eingebauten Videosequenzen, die wahlweise von englischer Sprachausgabe (nur auf der CD-ROM-Version verfügbar) oder den herkömmlichen Textboxen begleitet werden. Einen Einblick in die Arbeit der Sierra-Crew gibt ein

Eine schrecklich nette Familie

Der König ist tot - es lebe der neue König Graham!

King´s Quest 1 - Quest for the Crown

Es war einmal ein kleines Königreich namens Daventry, das von King Edward und seiner lieblichen Gemahlin regiert wird. Das Land ist jedoch von einigen Katastrophen schwer gezeichnet und wegen des fortgeschrittenen Alters der beiden ist an einen Stammhalter auch nicht mehr zu denken. Flugs wird der tapferste Ritter, Graham, vor den Thron zitiert und King Edward eröffnet ihm, daß er ihn als seinen Nachfolger auserkoren hat. Allerdings nur, wenn er die drei großen Schätze des Reiches (Schatztruhe, Zauberspiegel und magischer Schild) zurückbringt, die von bösen Mächten gestohlen worden waren. Mit den Worten "May you return victorious, Sir Graham!" wird dieser auf eine gefahrvolle Reise geschickt. Unterwegs werden die Märchen der Gebrüder Grimm ausgiebig bemüht: Weder das Hexenhäuschen noch furchterregende Riesen, feuerspeiende Drachen und das Rumpelstilzchen fehlen.
Da King´s Quest 1 inzwischen schon seit sieben Jahren auf dem Markt ist, fallen die Hardware-Anforderungen entsprechend bescheiden aus. Hercules-, CGA- und EGA-Grafik sind das Maß aller Dinge, beim Hauptspeicher gibt man sich mit lächerlichen 256 KB zufrieden und an eine Maussteuerung wagte damals noch niemand zu denken. Dafür läuft das Programm selbst auf einem 4,77-MHz-PC problemlos und kann auch von Diskette gespielt werden. Alle Eingaben werden per Tastatur vorgenommen, zum Manövrieren von Sir Graham können Sie optional einen Joystick verwenden. Nicht besonders verbraucherfreundlich, aber zum damaligen Zeitpunkt gang und gäbe war der "Key Disk"-Kopierschutz, d. h. auch wenn die Installation auf Festplatte erfolgt, muß sich beim Start des Programms immer die erste Originaldiskette im Laufwerk befinden. Diese Vorgehensweise hat sich auch bei den beiden Nachfolgern nicht geändert.
Im Zuge des serienübergreifenden "Liftings" brachte Sierra auch das Ur-King´s Quest in einer optisch und akustisch aufgepeppten VGA-Fassung heraus, die zudem über die bekannte Maussteuerung verfügt. Die ersten drei King´s-Quest-Episoden gab es auch als preiswerten "Triple Pack" zu kaufen, der von Freunden der Serie scherzhaft "Prinzen-Pack" getauft wurde.



Wenn Rosella das Zwergenhaus auf Vordermann bringt, erwartet Sie eine funkelnde Belohnung!

Traumhochzeit: Graham kommt unter die Haube

King´s Quest 2 - Romancing the Throne

König spielen ist ja ganz nett, aber ohne liebende Gattin macht dies nur halb soviel Spaß. Da trifft es sich gut, daß in seinem magischen Spiegel plötzlich eine Frauengestalt zum Vorschein kommt, die in einem Turm auf einer unbekannten Insel gefangengehalten wird. "Dies Bildnis ist bezaubernd schön ...", denkt sich der Single, sprach´s und startet seine Suche an einem verlassenen Strand. Ähnlichkeiten mit späteren Teilen von King´s Quest (beispielsweise Folge 6) sind wie immer rein zufällig ...
Motive bekannter Märchen, Fabeln und Sagen bilden auch hier das Rückgrat der Story. Rotkäppchen, Neptun und Graf Dracula laufen bzw. schwimmen Sir Graham über den Weg, er findet eine Wunderlampe und düst wie Aladdin per Teppich durch die Lüfte. Zum Schluß darf er - wen wundert´s - mit seiner neuen Errungenschaft Valanice vor den Traualtar treten.
Die technischen Daten von King´s Quest 2 entsprechen dem ersten Teil. Zwar ist der Umfang des Adventures etwas angestiegen, doch ist das Spiel nach wie vor an einem Nachmittag problemlos lösbar.

Hat der alte Hexenmeister sich doch einmal wegbegeben ...

King´s Quest 3 - To Heir is Human

Grahams Jüngster, der 17jährige Gwydion, wurde vom Magier Manannan entführt und muß nun für ihn die Hausarbeit erledigen. Als sein 18. Geburtstag immer näher rückt, schmiedet er Fluchtpläne und will sich bei dieser Gelegenheit auch den tyrannisierenden Hexenmeister vom Leib schaffen.
In King´s Quest 3 bekommt es der Spieler mit ganz neuen Elementen zu tun. Während Manannan für ca. eine halbe Stunde das Haus verläßt, kann Gwydion sowohl in der Wohnung selbst als auch in der näheren Umgebung eine Menge wichtiger Zutaten zusammensammeln, um anschließend im Labor unter Zuhilfenahme des beiliegenden "Zauberbuchs" sieben neckische Mixturen zu brauen. Damit wird es ihm u. a. möglich, die Sprache der Tiere zu verstehen oder sich in einen Adler zu verwandeln. Als der Zauberer besiegt ist, flieht er mit einem Schiff und hat schließlich noch die Aufgabe, seine Schwester Rosella aus den Klauen eines furchterregenden Drachen zu befreien,



Sir Graham fliegt mit der Eule Cederic in ein weiteres Abenteuer, um weitere glorreiche Taten zu vollbringen.

Eben noch im Thronsaal, jetzt schon an einem verlassenen Strand (mal wieder): Bei ihrem Streifzug über eine Insel betätigt sie sich als Haushaltshilfe für die sieben Zwerge, fängt ein Einhorn, macht Bekanntschaft mit dem Froschkönig und wird sogar von einem Wal verschluckt. Da auch King´s Quest 4 aus Fortsetzungsgründen nicht ohne Happy End auskommt, gelingt es Rosella schließlich doch noch, Lolotte auszuschalten und das dringend benötigte Amulett zu ergattern.

Mit dem vierten Teil kommen die King´s Quest-Freunde nun endlich in den Genuß von AdLib- und Roland-Musik. Zudem darf jetzt auch mit der Maus gespielt werden und die Grafik ist erheblich verbessert worden.

damit sie in King´s Quest 4 antreten kann. An diesem Adventure werden Sie wesentlich länger zu knabbern haben als bei den Vorgängern. Zwar gibt es keinerlei Fortschritte bei Grafik und Sound, aber die Puzzles sind wesentlich aufwendiger und gehaltvoller gestaltet.

Rosella räumt auf - nicht nur im Haus der sieben Zwerge

King´s Quest 4 -
The Perils of Rosella

Den Royals bleibt auch nichts erspart: König Graham wird von einer geheimnisvollen Krankheit heimgesucht. Doch das Töchterlein Rosella kann ihren Vater retten, wenn sie von der guten Fee Genesta eine heilende Frucht besorgt. Pech für die mutige Prinzessin, daß eine garstige Zauberin namens Lolotte den Talisman der herzensguten Frau entwendet. Rosella muß nun innerhalb von 24 Stunden den wichtigen Glücksbringer wiederbeschaffen, sonst ist ihr Vater dem Tode geweiht.

Es war einmal ... ein Schloß!

King´s Quest 5 -
Absence Makes the Heart Go Yonder

Der nächste Schicksalsschlag ereilt Graham im fünften Teil: Als er von einem ausgiebigen Spaziergang zurückkehrt, sieht er ... daß er nichts sieht, denn sein Schlößchen ist mitsamt aller Bewohner verschwunden. Doch die Eule Cedric hat das Geschehen beobachtet und berichtet ihm, daß der finstere Magier Mordack für das Desaster verantwortlich ist. Mit einem gewaltigen Wirbelsturm wurde das gesamte Anwesen an eine unbekannte Stelle gebeamt.

Das Spiel erschien zuerst in einer EGA-Ausführung, kurz darauf folgte die grafisch überragende VGA-Variante mit prächtigen 256-Farben-Kulissen (320 x 200 Bildpunkte). Beiden gemeinsam ist die neue Benutzeroberfläche, bei der erstmals kein Wort mehr getippt werden muß. Mit dem Mauscursor können alle Aktionen per Symbolleiste am oberen Bildschirmrand komfortabel ausgewählt werden. Noch stärker als zuvor baute Sierra den Zeitfaktor in das Programm ein: Plötzlich rennt eine Katze quer durch die Landschaft. Wenn Sie dann nicht schnell genug reagieren und der Mieze einen Schuh nachwerfen, bleibt Ihnen nur die Hoffnung auf einen möglichst aktuellen gespeicherten Spielstand. Ebenso ergeht es Ihnen, wenn Sie zu lange in einer Höhle verweilen (Sie wissen schon: "Sesam, öffne dich ..."). Ehe man sich versieht, schließt sich das Tor und Graham sieht schwarz. Und das sind nicht die einzigen Gelegenheiten, um den Helden vorzeitig über den Jordan zu schicken. Anfängern dürfte King´s Quest 5 den mit Abstand meisten Verdruß bereiten, denn sehr viele Puzzles sind nach diesem Strickmuster konzipiert; der Rest konzentriert sich auf das Einsammeln und Benutzen von Gegenständen.







Der Sumpf gehört zu den zahlreichen Gelegenheiten, um Ihren Helden vorzeitig ins Jenseits zu befördern.

fünfminütiger Video-for-Windows-Streifen, den man ebenso wie einen Bonus-Track noch zusätzlich auf die CD-ROM gebannt hat. Zwei Stunden passender Musik umschmeicheln die Ohren; kein übliches 08/15-Gedudel, sondern meisterlich komponierte und mustergültig integrierte Melodien. Selten hat man eine so gelungene Synthese aus optischen und akustischen Eindrücken in einem Computerspiel geschaffen.

Familienfreundlich?

Sierra hat sich auf die Fahnen geschrieben, Unterhaltungs-Software für die ganze Familie zu bieten. Wer jemals einen King´s Quest-Teil gespielt hat, kann sich aber nur schwerlich vorstellen, wie dies in der Praxis aussehen soll. Wenn Papi oder Mami stundenlang mit dem Mauscursor den Bildschirm abfahren und den dringend benötigten Gegenstand einfach nicht auftreiben, wird so mancher Sprößling ungeduldig werden und nach dem ausgiebigen Konsum der prächtigen Grafiken das Zimmer verlassen. Hier liegt der Teufel im Detail: Die King´s-Quest-Adventures sind zwar meist nicht sonderlich schwierig und selbst das neue Abenteuer kann innerhalb einiger Tage bequem durchgespielt werden. Sie können damit aber auch einige frustreiche Wochen verbringen, wenn Sie zwischen den 64000 Pixeln den einen übersehen, der eine Goldmünze darstellen soll. Zudem ist es mit der Logik einiger Rätsel nicht gerade weit her - da hilft nur langwieriges Ausprobieren.

Die Verkaufszahlen belegen jedoch, daß Roberta Williams auch mit King´s Quest 6 die Erwartungen ihrer Fangemeinde voll erfüllt hat. Vor allem die CD-ROM-Ausführung kann mit digitalisierter Sprache und zusätzlichen Animationen begeistern, so daß sich die Anschaffung nicht nur für langjährige King´s Quest-Spieler lohnt.

Petra Maueröder ■

Handbuch mit Handicap



So begrüßenswert es auch sein mag, daß amerikanische Softwarehersteller ihre Produkte mit deutschem Begleitmaterial ausstatten, so ärgerlich ist es auch, wenn nicht auf entscheidende Details bei der Gestaltung der Anleitungen geachtet wird. So auch im Falle von King´s Quest 6: Der "deutschen" Version liegt ein leidlich übersetztes Handbuch bei, das Ihnen unabdingbare Hinweise zu den "Grünen Inseln" gibt, zu denen Sie mit der "Magic Card" reisen können. Auf der "Isle of the Sacred Mountains" erwarten Sie nämlich mehrere hinterhältige Buchstabenrätsel, die bereits in der Original-Fassung als nicht besonders fair gelten. Tatsächlich stellen diese Puzzles den eigentlichen Kopierschutz dar, der nur mit Hilfe der beiliegenden Dokumentation geknackt werden kann. Haben Sie sich allerdings für die deutsche Fassung entschieden, gibt es keine Möglichkeit, auch nur annähernd die richtigen Kombinationen anzuklicken. Wir empfehlen Ihnen, auf die Original-Version zurückzugreifen, da Sie damit erstens die Handbuchabfrage nach 1-2 Stunden hinter sich gebracht haben und zweitens die Übersetzung keine weltbewegenden Neuheiten enthält.



Das Objekt der Begierde: Casima erhält von einem Turteltäubchen Nachrichten ihres Verehrers.





Leisure Suit Larry 6 - Shape Up or Slip

The Beauties and the Beast

Kann es eine treffendere Versionsnummer für die neuesten Abenteuer des Schürzenjägers Larry Laffer geben? Kaum zu glauben, daß die sonst so auf Familientauglichkeit bedachten Sierraner den Midlife-Crisis-geschüttelten Schwerenöter bereits zum sex-ten Mal in den etw erhöhten Verkaufsregalen antreten lasse

Insider wissen natürlich, daß sich Larrys geistiger Vater Al Lowe absichtlich etwas verzählt hat - eine Nummer Vier gibt es gar nicht (zumindest werden Sie mit diesem Wunsch bei jedem Software-Händler abblitzen). In der Tat handelt es sich bei Larry 6 eigentlich erst um Larry 5; wahrscheinlich dachte man sich bei Sierra: "Wenn Microsoft sein WinWord von 2.0 auf 6.0 updatet, kann das unser Larry erst recht". Über diese und andere Hintergründe informieren wir Sie in unserem Rückblick auf die vergangenen Larry-Teile. Wie dem auch sei, das neueste Werk trägt die sinnige Nummer 6 und ist unbestritten das bislang schönste Larry-Adventure, wenngleich der Kultstatus des ersten Teils wohl nicht erreicht werden wird. Nicht nur, daß die Grafiker und Musiker bei Sierra erneut einen kleinen Qualitätssprung nach vorn mac auc Käu zug nen



Am hoteleigenen Swimmingpool treffen sich die knackigsten Girls - da darf Larry nicht fehlen.

Ein Schuppen voller Puppen

Und wieder erwartet Sie eine Episode aus der Reihe "So etwas kann nur Larry Laffer passieren". Da hat er schon mal die Gelegenheit, in der beliebten TV-Sendung "Stallions" mitzuwirken - und ergattert letztendlich doch nur den zweiten Platz von zwei möglichen. Lohn der Mühe ist ein vierzehntägiger Aufenthalt in dem reichlich verrückten Etablissement "La Costa Lotta", ein an sich sehr hübsches Sporthotel an einem traumhaften Sandstrand. Immerhin tummeln sich dort - wie könnte es anders sein - wieder jede Menge leichtbekleideter weiblicher Wesen (die Sierra-Werbung spricht hier respektvoll von "Babes"). Kaum erblickt der alternde Casanova eine Frau nach seinem Geschmack, versucht er alles, um die verwöhnten Schönheiten herumzukriegen. Ganze neun Bikini-Nixen wollen erobert werden. Und da sich auf dem Gelände tragischerweise auch noch einige muskelbepackte Sonnenanbeter tummeln, die natürlich auch versorgt werden wollen, sind die Damen bei der Auswahl des "Mannes für gewisse Stunden" naturgemäß sehr wählerisch. Somit bekommt Larry von jedem "Babe" eine kleine Aufgabe präsentiert; die eine hätte gerne Handschellen (wofür sie die wohl braucht?), der anderen gelüstet es nach Alkoholischem, die nächste wiederum wäre für ein paar Blümchen sehr dankbar. Larry Laffer zögert nicht lange und stellt den gesamten Hotelbetrieb auf den Kopf, um an die gewünschten Utensilien heranzukommen.

Sex, Lügen und Videos: Die

Bei der Haarpracht zeichnet sich bereits ein etwas breiterer Scheitel ab. Üppige Oberweiten sind ihr Fachgebiet, für jede Situation haben sie den passenden Spruch parat. Beide können sich einer riesigen Fangemeinde erfreuen. Und sollte einmal die Toilette überschwemmt sein, braucht man nicht lange nach dem Schuldigen zu suchen. Es ist

Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards (1987)

Ein 40jähriger Playboy im Polyester-Anzug macht sich auf die Suche nach der Frau fürs Leben. In zwielichtigen Lokalitäten (Bar, Hinterhof, Bordell, Casino, Hotel, usw.) kann man Larry antreffen; er verliert dabei unter anderem seine Unschuld und macht Bekanntschaft mit jeder Menge Mädels - und zwar sowohl aus Fleisch und Blut als auch aus Gummi. An dieser Aufzählung merken Sie schon, daß das witzige Adventure nicht ganz jugendfrei ist. Deshalb werden Sie zu Spielbeginn mit einer Art Jugendschutz konfrontiert, bei der Sie einige Fragen beantworten müssen, die eigentlich nur ein Erwachsener wissen kann. Die "unauthorized persons" waren aber wohl die ersten, die wußten, daß sich diese Sperre problemlos mit Alt-X umgehen läßt.

Larry 1 bietet Ihnen in der Originalversion Hercules-, CGA- und EGA-Grafiken, die Musik kommt aus dem PC-Piepser. Die Eingabe erfolgt noch mittels Parser (d. h. die Befehle müssen mit der Tastatur eingegeben werden). Allerdings ist inzwischen eine sehr schöne VGA-Version mit komplett neuen Bildern, Soundkarten-Unterstützung und Mausbedienung erschienen. Bei der Sicherheitsabfrage zu Beginn der Neufassung kann jedoch leider nicht mehr beschummelt werden. Trotz verbesserter Aufmachung gibt es inhaltlich null Erweiterungen gegenüber dem Ur-Larry; das Spiel kann ohne Probleme an einem Abend gelöst werden.



Vor der berühmten "Lefty's"-Bar posiert der "neue" Larry mit Icon-Leiste und VGA-Grafik



Larry's Eroberungsfeldzug hat Erfolg: Vier Damen erliegen seinen Bemühungen.







Leisure Suit Larry Goes Looking for Love - In Several Wrong Places (1988)

Wie könnte es anders sein: Seine Eroberung Eve, mit der Larry das erste Abenteuer beendet hatte, schmeißt ihn hochkantig aus ihrer Wohnung. Er investiert seinen letzten Dollar in ein Lotterielos, landet unversehens in der amerikanischen Fassung des auch bei uns allseits beliebten "Herzblatt" und gewinnt doch tatsächlich im "Glücksrad" eine Million Dollar. Soviel Dusel will gefeiert werden und Larry entscheidet sich für eine Kreuzfahrt auf dem Traumschiff. Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände wird er zudem in eine gefährliche Spionage-Geschichte hineingezogen. Weder am Flughafen noch im tiefsten Dschungel ist er seines Lebens sicher, aber wenn Sie alle Hindernisse geschickt umgehen und die geforderten 500 Punkte erreichen, darf Larry in der Schlußsequenz zur Belohnung die hübsche Tochter des Urwaldhäuptlings heiraten.

Larry 2 und das zeitgleich erschienene King's Quest 4 waren die ersten beiden Sierra-Adventures mit AdLib- und Roland-Sound sowie einer mausgesteuerten Oberfläche. Der Parser sollte allerdings erst mit Larry 5 verschwinden.

Memoiren des Larry Laffer

Kaum zu glauben, wie viele Parallelen sich zwischen Larry Laffer und dem Serienliebling Al Bundy ziehen lassen. Nur bei der Anzahl der erschienenen Folgen hat der Schuhverkäufer seinem digitalen Spezi etwas voraus. Außer der neuesten Ausgabe gibt es vier Larry-Adventures, die wir Ihnen im folgenden kurz vorstellen:

Larry 3 - Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals (1989)



Gute Aussichten: Traumfrau Tawni räkelt sich am Strand der Insel.

Und wieder findet sich der Unglücksrabe vor verschlossenen Türen: Sein angetrautes Weib geht fremd und zu allem Ärger spricht sein Arbeitgeber, der Schwiegervater und Häuptling der Insel, die Kündigung aus. Auf der lauschigen Karibik-Insel Noontonyte wandelt er erneut auf Freiersfüßen und "testet" nach Leibeskräften eine Südsee-Schönheit nach der anderen. Übrigens: Vom hohen Highscore (immerhin 4000 Punkte wollen erreicht werden) sollten Sie sich nicht täuschen lassen; sehr viel umfangreicher als seine Vorgänger ist auch Larry 3 nicht. Für viele Aktionen bekommen Sie mehrere hundert Punkte gutgeschrieben ... Seine Wege kreuzen sich mit Passionate Patti, die beiden kommen sich näher, aber bevor es "richtig zur Sache geht", macht sich Larry aus dem Staub. An dieser Stelle übernehmen Sie die Kontrolle über Patti, begeben sich auf die Suche nach dem Verflossenen und treffen ihn wieder, als Patti von Eingeborenen gefangengenommen wird. Zum Schluß statten die beiden noch den Sierra-Studios einen Besuch ab - und schon ist Larrys dritte Romanze beendet.

Der "Gaudimax" auf der Bühne erzählt schmutzige Witze.

Larry 5 - Passionate Patti Does a Little Undercover Work (1991)



Larrys Grinsen dürfte nicht von Dauer sein, wenn sein Brötchengeber ihn zur Schnecke macht.

Das Zurückspulen von Videobändern ist mindestens so aufregend wie das Formatieren von Leerdisketten - und so simpel, daß ein kleiner Kabelsender selbst Larry diese Arbeit zutraut. Doch die verborgenen Talente bleiben auch den Programmverantwortlichen nicht verborgen. Für eine neue Show namens "America´s Sexiest Home Videos" braucht die Produktionsgesellschaft eine geeignete Moderatorin - je weniger Grips und je mehr Oberweite, desto besser. Ausgestattet mit einer Videokamera der Marke "Rob Lowe" soll Larry die drei Bewerberinnen heimlich filmen, um die Ausscheidung zu erleichtern. Per Flugzeug reist Larry durch ganz Amerika, stolpert mal wieder von einem Fettnäpfchen ins andere und bannt die drei Kandidaten auf Zelluloid. Zur gleichen Zeit wird Passionate Patti vom amerikanischen Geheimdienst angeworben. Sie soll für den FBI herausfinden, was es mit sogenannten "Rückwärtsbotschaften" in Songtexten einiger Rap-Formationen auf sich hat. Dazu wird ihr in einer genialen Persiflage auf "Q" aus den James-Bond-Filmen vom Gynäkologen ein kleiner Mini-Sender in ihre intimste Zone eingepflanzt - umwerfend komisch! Immer dann, wenn einer der beiden ins Träumen gerät, wird auf die andere Hauptperson umgeschaltet und es müssen wiederum einige Puzzles gelöst werden, die aber allesamt als nicht besonders schwierig eingestuft werden können. Auffälligster Unterschied zwischen Larry 5 und seinen Vorgängern ist die 256-Farben-VGA-Grafik, die selbst nach heutigen Maßstäben noch absolut state-of-the-art ist. Comic-ähnliche Zwischensequenzen in Top-Qualität und ein Soundtrack mit Hit-Ambitionen zählen ebenfalls zu den herausragenden Features. Endlich darf nun auch Larry per Maus und Icon-Leiste durch eine skurrile Cartoon-Welt manövriert werden. Diesmal gibt es zwar weniger nackte Haut zu begutachten, dafür sind die Witze und Anspielungen etwas "erotischer" und nicht mehr ganz so zurückhaltend wie bei den ersten drei Teilen. Da Folge 5 auch auf Deutsch erhältlich ist, ist das Adventure für jeden Larry-Fan empfehlenswert. Auch wenn es an der Komplexität etwas mangelt (Fortgeschrittene haben es locker an zwei, drei Tagen durchgespielt), werden Sie während des Spielens aus dem Lachen nicht mehr herauskommen.

Patti und Larry zeigen den PC-Spielern, wie ihre kühnsten Träume aussehen.

Zu einer liebgewonnenen Standardausstattung avancierte das Fitness-Center, das bereits in einigen anderen Larry-Adventures auftauchte.





Die Grenzen des guten Geschmacks

Al Lowe hat dafür gesorgt, daß der Abstand zu den weitverbreiteten Billig-CDs mit Softporno-Bildchen nicht allzu gering wird. Für den Voyeur vor dem Monitor gibt es immer noch genug zu sehen, auch wenn nicht die allerletzte Hülle fällt. Auf jeden Fall treiben die Darstellungen der zahlreichen Damen auf dem Bildschirm wohl niemandem die Schamesröte ins Gesicht, der sich jemals "aus Versehen" am Wochenende in den verkrampften 70er-Jahren-Filmchen der Privatsender verirrt hat. Mehr als Werbegag denn als Abschreckung ist wohl auch der kleine Aufkleber des Video Game Rating Council ("Nicht für Minderjährige geeignet") auf der Schachtel gedacht, der den unautorisierten Käufer wahrscheinlich magisch anziehen wird. Besorgte Eltern brauchen aber nicht in einen Schreikrampf ausbrechen, wenn sie neben dem PC des 16jährigen Sohnes eine Larry-Packung entdecken - es gibt nichts zu sehen, worüber die Aufklärer von BRAVO & Co. nicht schon ausgiebig berichtet hätten. Desweiteren hat man zur Beruhigung der BPS dafür Sorge getragen, daß alle entscheidenden Stellen der weiblichen und männlichen Anatomie rechtzeitig und absolut ausreichend mit Stoff-Fetzen, Matsch u. ä. bedeckt werden - wenn es denn schon sein muß, tun es auch herkömmliche Kleidungsstücke, die aber mehr durchblicken oder erahnen lassen als verdecken.

Tiefdekolltiert und hochgeschlitzt

PC-Games proudly presents: Neun potentielle Bettgespielinnen warten auf Larry, wenn es ihm gelingt, sämtliche gewünschten Güter und Dienstleistungen der anspruchsvollen Hotelbewohnerinnen zu beschaffen. Daß diese Aufgaben wie immer mit zahlreichen kleinen und größeren Schwierigkeiten behaftet sind, wissen nicht nur langjährige Larry-Anhänger.





















Wer nicht schwindelfrei ist, sollte Orte wie den Bungeeturm meiden. Aber was tut man nicht alles für die holde Weiblichkeit.





Als Kavalier der alten Schule läßt Larry der mutigen Dame gerne den Vortritt, wohlwissend, welche An- und Aussichten sich daraus ergeben.

Ob es allerdings unbedingt sein mußte, daß einige Funktionstasten mit obszönen Geräuschen belegt sind, erscheint doch sehr fraglich. Da noch etwas Platz auf der Diskette war, gibt´s als Bonus zusätzlich einige WAV-Dateien für Windows, die ebenfalls unanständige Laute von A-Z für alle passenden und unpassenden Gelegenheiten bereithalten. Wenn Sie zukünftig statt eines langweiligen "Tatatataaa" Ihre Lieblings-Oberfläche mit einem original Larry-Soundeffekt starten, haben Sie die Lacher sicherlich auf Ihrer Seite.

Mehr Larry fürs Geld

Bei den technischen Daten bietet Larry 6 die gleichen Vorzüge wie die übrige Sierra-Kollektion. Besonders hervorzuheben ist die ausgezeichnete VGA-Grafik, wie immer knallbunt und mit unnachahmlich witzigen Animationen versehen. Natürlich wurde dem Spiel von Meister Al Lowe auch ein schmissiger Soundtrack verpaßt. Außer der hinreichend bekannten Titelmelodie, die seit dem ersten Teil jede Folge begleitet, gibt es eine nie gekannte Bandbreite an tollen Rhythmen: Vom Rock´n´Roll bis zu flotten Jazz-Nummern reicht das Spektrum, das einem aus den Lautsprechern entgegenschallt.
Die wohl erfreulichste Verbesserung betrifft die Komplexität des Spiels. Es gibt mehr Schauplätze, mehr Gegenstände, mehr verrückte Aktionen als je zuvor (natürlich steigt auch der Anteil an dummen Sprüchen und Gags proportional an). Einige Rätsel sind allerdings so einfach, daß man sich wundern muß, warum der Punktezähler überhaupt anläuft. Andere hingegen erfordern nervtötendes Ausprobieren und Herumlaufen auf dem Hotelgelände.
Apropos Oberfläche: Während LucasArts bei Sam `n` Max alle Inventory-Listen, Icons und sonstigen Bedienelemente vom Bildschirm verbannt hat, schlägt Sierra jetzt den umgekehrten Weg ein. Am unteren Bildschirmrand ist eine Leiste eingeblendet, die sieben selbsterklärende Symbole (Laufen, Nehmen, Anschauen, usw.), den Inhalt von Larrys Taschen sowie das Zählwerk enthält. Sobald Sie wieder eine wichtige Aktion hinter sich gebracht haben, bekommen Sie einige Punkte auf Ihrem Konto gutgeschrieben - natürlich begleitet von einem herzhaften "Yeeesss".
Zum Schluß haben wir noch eine gute und eine schlechte Nachricht für Sie. Zuerst die gute: Larry kann bei seinen Annäherungs-Versuchen nicht mehr "sterben" und eine automatische Save-Option erinnert Sie nach jedem relevanten Abschnitt ans Speichern. Und jetzt die schlechte: Ganz wollte Al Lowe anscheinend nicht auf die eigentlich immer recht witzigen Todesarten verzichten. Es erscheinen nämlich trotzdem die berühmten Info-Boxen, allerdings können Sie das Spiel danach problemlos fortsetzen. Leider sind diese netten Einlagen jetzt viel nüchterner und wesentlich ärmer an schwarzem Humor.

Petra Maueröder ■



Beachboy Larry läßt es sich nicht nehmen, eine kaffeebraune Schönheit nach allen Regeln der Kunst zu verführen.



SPECS & TECS

Tastatur		**Hersteller**
Maus	X	Sierra
Joystick		
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	Unter Windows
Roland	X	2MB RAM erforderlich
General Midi	X	
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
286er	X	Für Einsteiger
HD 11 MB	X	und Profis.
MEM 640 KB	X	



RANKING

Grafik	👍
Sound	👍
Atmosphäre	👍
Handhabung	👉
Spielspaß	👍

CD-ROM	nein
Handbuch	deutsch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	normal

Monkey Island 2: LeChuck´s Rache

Insel der Träume

Wer sagt denn, daß ein gestandener Pirat immer mit Holzbein, Augenklappe und einer schmucken Galeere ausgestattet sein muß? Guybrush Threepwood besitzt nichts von alledem - aber mit seinem losen Mundwerk und seiner unersättlichen Neugierde bringt er schon beste Voraussetzungen mit, um es mit dem schlimmsten Gesindel der Karibik aufzunehmen.



The Secret of Monkey Island ist inzwischen eine Software-Legende. Der ehemalige Star-Programmierer von Lucasfilm, Ron Gilbert, hat mit seiner urkomischen Piraten-Persiflage nahezu alle wichtigen internationalen Auszeichnungen abgeräumt und nicht nur in Deutschland führte das Meisterstück monatelang sämtliche Verkaufscharts an. Der unüberhörbare Wunsch nach einer Fortsetzung ist glücklicherweise auch in die Führungsetagen des Lucas-Imperiums vorgedrungen und so erfolgte der Startschuß für den Nachfolger des Megasellers zu Beginn des Jahres 1992. Für alle ehrlichen Käufer war Monkey Island 2 sowieso ein Pflichtkauf und selbst viele "Freibeuter im Zeichen der Diskette" (sprich: Raubkkopierer), die den ersten Teil noch ohne entsprechenden Obolus konsumiert hatten, enterten die Softwareläden und verlangten nach "LeCuck´s Rache", wie LucasArts das Programm untertitelte.



Island Hopping





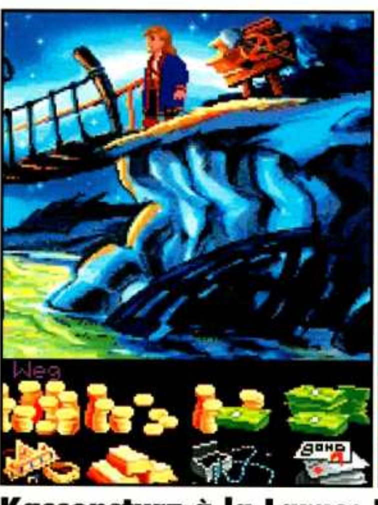
Die Suche nach Big Whoop führt Guybrush auf insgesamt fünf Inseln, wobei die letzte - Dinky Island - erst gegen Ende des Adventures angesteuert werden kann. Zur Lösung der teilweise sehr happigen Puzzles muß der junge Haudegen ständig zwischen den einzelnen Ufern hin- und herschippern. Dazu bedient er sich der Nußschale von Captain Dread, einem coolen Sprücheklopfer, der die Karibik wie seine eigene Westentasche kennt. Auf einer Karte muß lediglich das gewünschte Eiland angeklickt werden - und schon setzt der Käpt´n die Segel und steuert (nicht immer auf dem direkten Weg) das Ziel an.





Das Largo-Embargo

Diesmal begibt sich Guybrush auf die Suche nach dem legendären Schatz "Big Whoop", von dem aber anfangs noch niemand zu sagen vermag, worum es sich dabei eigentlich handelt. Nach seinem vermeintlichen Sieg über den Geisterpiraten LeChuck ist er zu einem stattlichen Vermögen gekommen und verbringt seine Freizeit damit, jedem "Freiwilligen" die Story von seinem grandiosen Triumph zu erzählen. Doch als er auf Scabb-Island dem fiesen Unterdrücker Largo La Grande begegnet, muß er sich von seinen Reichtümern verabschieden. Damit nicht genug: Alle Bewohner sind dermaßen eingeschüchtert, daß sie das auferlegte Embargo akzeptieren und niemand auch nur im entferntesten an Widerstand denkt. Erste Aufgabe wird es also sein, diesen Tyrannen von der Insel zu verbannen.
Hat er dieses Problem gemeistert, hat Guybrush gerade mal das erste von insgesamt vier





Kassensturz à la Largo: Der Jungpirat fällt unter die Räuber und verliert all seine Reichtümer.



Das wäre Ihr Preis gewesen: Auch beim Glücksrad des 17. Jahrhunderts gibt es wertvolle Preise abzustauben.



Kapiteln überstanden. Um "Big Whoop" zu finden, muß er quer durch die Karibik reisen und alle Teile einer Schatzkarte finden. Währenddessen überschlagen sich die Ereignisse. Largo gelingt es, mit Hilfe eines Voodoo-Priesters den Geisterpiraten wieder zum Leben zu erwecken. Als Guybrush alle fehlenden Stücke beisammen hat, soll der Kartenleser von Scabb Island die Teile zusammensetzen. Dummerweise wird dieser aber von LeChuck entführt, so daß sich Guybrush in die Höhle des Löwen, LeChucks Festung, begeben muß. Natürlich wird Guybrush erwischt, kann aber entkommen und flüchtet auf Dinky Island. Dort ist ihm das Schatzsucherglück hold und er findet tatsächlich die Stelle, an der Big Whoop versteckt sein soll.



It's Partytime: Gouverneurin Elaine veranstaltet eine Faschingsfete.

Ein affenscharfes Adventure

The Secret of Monkey Island, 1991

Den Held des ersten Teils verschlägt es im 17. Jahrhundert auf die Insel Melee Island, getrieben von dem unbändigen Wunsch, ein berühmter Piratenkapitän zu werden. Doch bevor er von den ansässigen Seeräubern anerkannt wird, gilt es, drei Prüfungen zu absolvieren. Bei wortreichen Schwertkämpfen und beim Schatzsuchen (Lohn der Mühe: ein T-Shirt) muß er sich bewähren und zusätzlich einen Gegenstand aus dem Haus des Gouverneurs stehlen. Doch das ist noch lange nicht alles: Nachdem er Stan, einem Händler für Seelenverkäufer aller Art, ein Schiff abgeschwatzt hat, sucht er sich eine Besatzung und reist nach Monkey Island, dem Sitz des Geisterpiraten LeChuck. Vom (vorläufigen) Sieg über den Schrecken der Karibik und dem Happy End mit Gouverneurin Elaine ist er aber noch einige knifflige Puzzles entfernt.
The Secret of Monkey Island gehört ebenso wie die Fortsetzung auf die Festplatte jedes ernsthaften Adventure-Fans. Beide Spiele sind bei vielen Versendern und Software-Shops inzwischen sehr preiswert zu bekommen und werden auch in diversen Compilations geführt. Achten Sie darauf, daß Ihnen die VGA-Version verkauft wird, da der erste Teil auch in einer Fassung für CGA- und EGA-Karten erschienen ist. Inhaltlich gibt es aber keine Unterschiede.

It´s Voodoo-Time!









Damit der niederträchtige Insel-Boß Largo endlich das Weite sucht, reichen irdische Maßnahmen offenbar nicht mehr aus. Von der Schamanin Mojo bekommt Guybrush eine rätselhafte Einkaufsliste, damit die Expertin daraus eine Voodoo-Puppe basteln kann. Im einzelnen benötigt die Dame ...





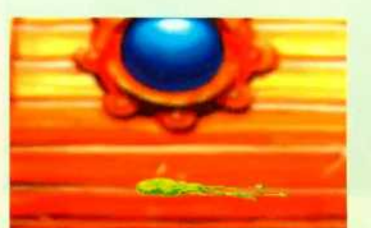


Die erste "Zutat" besorgt sich der Held bei Marty, dem Inhaber der chemischen Reinigung. Nachdem er seinen geklauten Abholschein ausgehändigt hat, erhält er von Marty einen frischgewaschenen BH (!!!).

Anschließend besorgt er sich das Haarteil von Herrn La Grande, das sich auf dessen Nachtschränkchen befindet.









Largo kennt keinerlei Manieren und hinterläßt auf einem Stützbalken in der Hafenbar seine extrem groghaltige Spucke, die Guybrush mit einem Blatt Papier entfernen kann.







Um die Bedingung "Etwas vom Tod" zu erfüllen, bedient sich Mr. Threepwood am Grab der Familie La Grande und buddelt die Knochen eines Vorfahren von Largo aus.







Mit diesen vier Zutaten läßt sich eine vortreffliche Voodoo-Puppe basteln. Nachdem Mojo ihren Teil dazu beigetragen hat, testet Guybrush seine neue Errungenschaft umgehend auf Praxis-Tauglichkeit.



Wer die Dienste von Voodoo-Königin Mojo in Anspruch nehmen will, kommt nicht umhin, mit einem Sarg in ihr Hauptquartier zu rudern.

Neues & Bewährtes

Trotz des fortgeschrittenen Alters (immerhin sind seit dem Erscheinen des Programms schon wieder zwei Jahre vergangen) gehört Monkey Island 2 nach wie vor zu den Spielen, an denen sich auch heute noch fast die gesamte Konkurrenz orientiert. Die Grafik besteht aus wunderschön gezeichneten 256-Farben-Bildern, die teilweise umgeblendet, teilweise auch gescrollt werden. Dazu gibt es die passende Musik zu hören: Neben der Ohrwurm-Titelmelodie wurden flotte Reggae- und Calypso-Melodien komponiert. Gegenüber dem Vorgänger wurde die Benutzeroberfläche (das legendäre SCUMM-System) konsequent weiterentwickelt. Zwar gibt es noch Verben wie "Benutze" oder "Rede", jedoch werden die eingesammelten Gegenstände nun im Bild dargestellt. Stellenweise schleppt der gute Guybrush einige dutzend Utensilien mit sich herum, so daß Sie mit zwei Pfeil-Symbolen nach oben und unten blättern können.

Wo wir gerade beim Loben sind, muß auch unbedingt die vortreffliche deutsche Übersetzung erwähnt werden, die - wie bei LucasArts bereits üblich - sowohl Dokumentation als auch das eigentliche Spiel umfaßt. Für Einsteiger hat man diesmal sogar an eine "entschärfte" Version gedacht, so daß sich Anfänger nicht mit den vor allem in der zweiten Hälfte sehr anspruchsvollen Puzzles herumärgern müssen. Besonders schön ist allerdings, daß der Schwierigkeitsgrad auch bei der Normalversion behutsam ansteigt und daß der Held selbst bei ungeschickten Aktionen nicht das Zeitliche segnet. Ein kleiner Kritikpunkt sei allerdings erlaubt: Die nicht enden wollenden Dialoge, die im Multiple-Choice-Verfahren ablaufen, sind an einigen Stellen mehr störend als unterhaltsam, geschweige denn hilfreich.

Wenn Sie auch Monkey Island 1 durchgezockt haben, dürfen Sie sich vor allem auf die ironischen Anspielungen freuen und bekommen zudem Antworten auf alles, was Sie schon immer wissen wollten, aber bislang nicht zu fragen wagten ("Warum sind Adventures so teuer geworden?" - "Wegen der vielen teuren VGA-Grafik."). Haben Sie nach wochen- oder gar monatelangem Spielen endlich dieses äußerst umfangreiche Adventure gelöst, werden Sie zu guter Letzt auch erfahren, was es mit dem ominösen "Big Whoop" auf sich hat. Die Endsequenz, in der die überraschende Auflösung erfolgt, darf mit Fug und Recht das Prädikat "genial" tragen. Nur soviel sei verraten: Von einem Schatz im klassischen Sinne kann man dabei wirklich nicht sprechen.

Petra Maueröder ■

Wiedersehen macht Freude

Während seiner Reisen trifft Guybrush auf viele Personen und Gegenstände, die bereits in The Secret of Monkey Island eine Rolle spielten. Unter anderem feiern Sie fröhliches Wiedersehen mit ...



... dem geschwätzigen Schiffsmakler Stan (der inzwischen auf Gebraucht-Särge umgesattelt hat),



... der leicht übergewichtigen Voodoo-Priesterin Mojo,



... dem Einsiedler Herman Toothrot,



... dem berühmten roten Grog-Automaten



... und natürlich taucht auch seine alte Flamme Elaine auf, die über das erneute Zusammentreffen allerdings alles andere als glücklich ist.



SPECS & TECS

Tastatur	X	**Hersteller**
Maus	X	LucasArts
Joystick	X	
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	unglaublich witzige Story
Roland	X	
General Midi		
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
286er	X	Für Anfänger wie Profis geeignet
HD 10 MB	X	
MEM 640 KB	X	



RANKING

Grafik
Sound
Atmosphäre
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	nein
Handbuch	deutsch
Spielsprache	deutsch
Kopierschutz	normal

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Filmreif

Indiana Jones´ letztes Abenteuer können nur Computerspieler bestaunen. Die Filmstory der Jagd nach den Überresten des untergegangenen Kontinents Atlantis wurde bereits geschrieben, nach dem Ausstieg von Harrison Ford aber nie gedreht.

Nach drei Einsätzen als Indiana Jones wollte sich Harrison Ford neuen Aufgaben zuwenden. Schade für George Lucas, der dadurch auf die Verwirklichung einer wirklich guten Filmidee verzichten mußte. Doch die Tochtergesellschaft LucasArts wußte, was mit dem bereits angesammelten Material anzufangen ist: der Regisseur und Drehbuchautor Hal Barwood wurde flugs engagiert und zur Produktion des Adventures verpflichtet. So dürfte es niemanden wundern, daß diese Produktion wie ein Filmprojekt ablief: immer umfangreicher, aufwendiger und immer teurer. Mit dem vierten Teil entstand ein Spiel mittleren Schwierigkeitsgrades, welches über 200 Räume mit drei verschiedenen Lösungswegen bieten kann.

Deutschlands Wunderwaffe

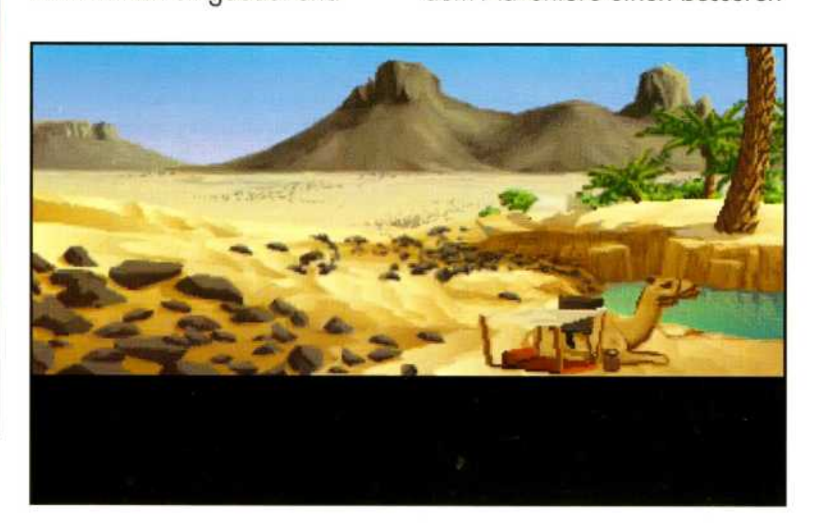
Deutschland in den späten dreißiger Jahren. Die vor kurzer Zeit an die Macht gekommenen Nazis suchen eine Energiequelle, die sie in den Besitz von Atombomben oder ähnlich wirksamen Waffen bringt. Nachdem der heilige Gral ihnen nicht die erwünschte Macht bringen konnte, sind sie jetzt auf der Suche nach dem untergegangenen Kontinent Atlantis. Dieses sagenumwobene Reich soll mit kraftvollen, unkomplizierten Energien gesegnet gewesen sein, die nun den Nazis die Weltherrschaft bringen sollen. Klar, daß Indiana Jones sein möglichstes gibt, um Atlantis vorher zu finden und die Pläne zu verhindern. Seine erste Spur führt ihn zu seiner Kollegin Sophia Hapgood, die sich als Archäologin auf Zeugnisse von Atlantis spezialisiert hat. Die in einer zwielichtigen Bar hausende Schönheit erklärt sich auch schnell bereit, Indiana Jones zu begleiten. Kurz darauf irren die beiden auch schon auf den verschiedensten Schauplätzen herum, die sie mittels einer sich ständig erweiternden Karte auswählen können.

Hal Barwood hat viel Energie darauf verwendet, das Adventure in allen Bereichen zum State-of-the-Art-Produkt zu machen. So ist bereits das Intro "interaktiv", mehrere Geschicklichkeitsspiele wurden harmonisch eingebaut und natürlich wurde die SCUMM-Benutzeroberfläche erneut aktualisiert. Der Spieler muß sich darauf gefaßt machen, sich mit der Gestapo eine Verfolgungsjagd zu liefern, Ballon zu fahren und ein U-Boot durch den Atlantik zu steuern. Auch an Spielen, die an Sokoban, Memory und die Türme von Hanoi erinnern, darf sich der Spieler erfreuen. Außerdem kann man an einigen Stellen zwischen Indiana Jones und Sophia Hapgood umschalten und so die Geschicke der anderen Person in die Hand nehmen.

Der größte Fehler aller Adventures ist die Tatsache, daß das Programm nach einmaligem Spielen in der Ecke landet. Um dem Adventure einen besseren



Atlantis - die versunkene Stadt der Antike wird zum Schauplatz einer Räuberpistole.



Indiana Jones 3 - The Last Crusade

Als Ende 1989 das Spiel zum letzten Indiana Jones - Kinofilm erschien, gehörte es zum Erlesensten, was es damals im Adventurebereich gab. Erlesenste VGA-Grafiken, furioser Sound und eine gute, sich stark am Film orientierende Handlung waren stark am Aufstieg der Softwareabteilung von Lucasfilm beteiligt. 1994 ist das Spiel inhaltlich immer noch vom Feinsten, Grafik und Adlib-Sound sind aber hoffnungslos veraltet. Auch die damalige SCUMM-Version, noch mit zwölf Verben, ohne Icons und ohne automatische Verbwahl ist für heutige Verhältnisse reichlich spröde. Indiana Jones ist auf der Suche nach seinem Vater und dem heiligen Gral, wobei er den Nazis selbstverständlich kräftig eins auswischt. Die für LucasArts typischen humorvollen Einlagen wie Chuck die Pflanze sind natürlich auch zu finden:



Indiana Jones bekommt den Auftrag, den heiligen Gral und einen verschwundenen Archäologen zu finden.



In seinem Büro findet er das Gral-Tagebuch seines Vaters...



... und muß in Daddys Haus feststellen, daß sein Vater der verschwundene Archäologe ist.



Flugs macht er sich auf den Weg nach Venedig, wo sein Vater angeblich entführt wurde, ...



.. in der dortigen Bibliothek findet er tatsächlich Hinweise.



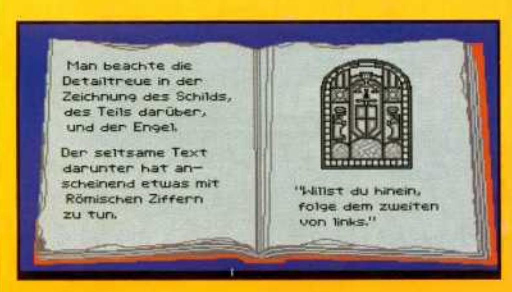


Sein Weg führt durch labyrinthartige Katakomben ...





... und ein von Nazis bewohntes Schloß.







In Büchern, die Indiana Jones an verschiedenen Orten aufsammeln kann, finden sich zahlreiche Hinweise, die das Adventure wesentlich vereinfachen.

CD-Specs

Für die CD-Version wurde der Sound (vor allem die Klangeffekte) kräftig aufgepäppelt, außerdem werden die meisten Texte nun auch über den Lautsprecher ausgegeben. Etwas weniger wichtig als dies ist, daß die Festplatte fast nur noch von den Spielständen belästigt wird, weitere Veränderungen wurden nicht gemacht.



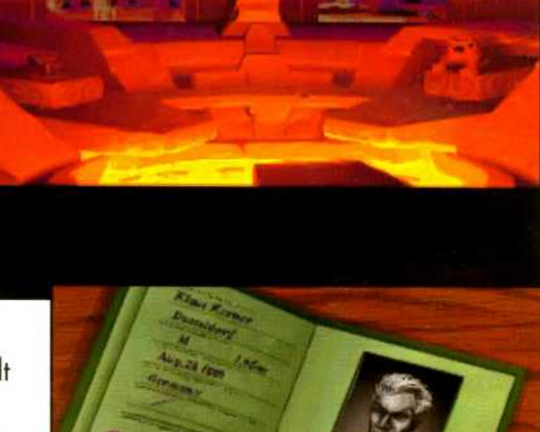
Indiana Jones IV hat zwar inzwischen schon ein paar Jährchen auf dem Buckel, die Grafik ist immer aber immer noch Referenz.

"Wiederspiel-Wert" zu verleihen, haben sich die Programmierer drei verschiedene Lösungswege einfallen lassen: den Labyrinth-Weg, den Dialog-Weg und den Action-Weg. Je nachdem, wie das erste Rätsel des Spiels gelöst wird, wird der jeweilige Weg eingeschlagen. Ein hartnäckiger Rausschmeißer verwehrt Indiana Jones den Zugang zu der Bar, in der er Sophia zu treffen hofft. Wird der Türsteher verprügelt, wählt man den Action-Weg, wird er überredet, den Dialog-Weg, wählt man schließlich einen anderen Eingang, hat man sich für den Labyrinth-Weg entschieden. Die wesentlichen Rätsel bleiben zwar identisch, dennoch ist es durchaus eine Herausforderung, das Spiel auf unterschiedliche Weisen zu lösen.

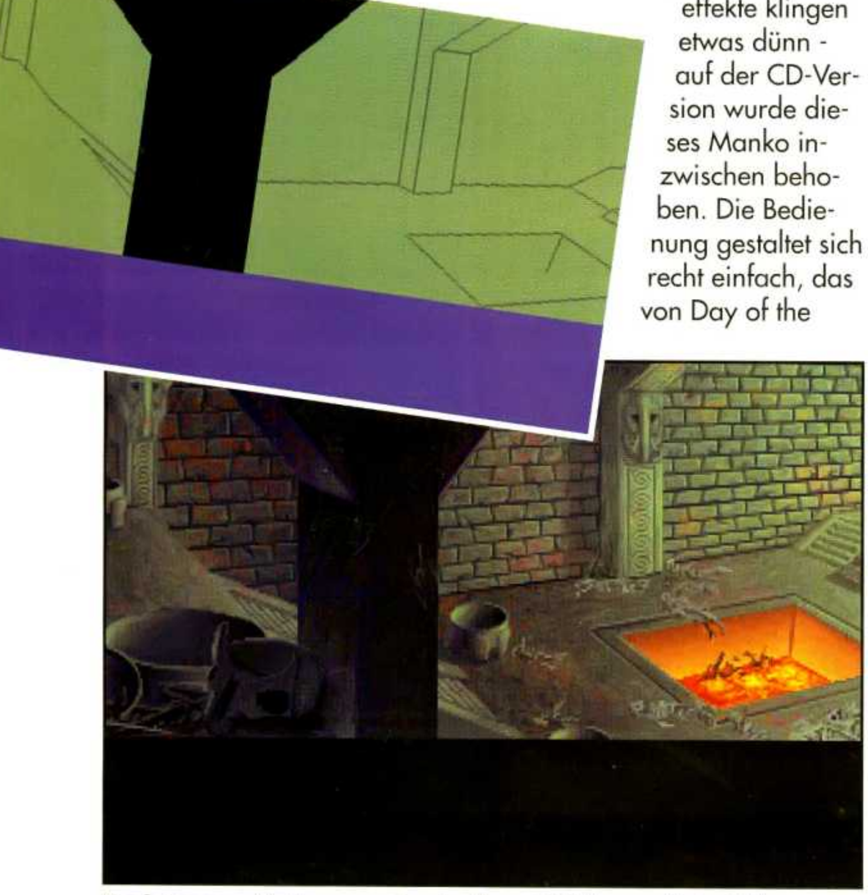
Super-Sound

Sogar heute noch ist das Spiel grafisch hervorragend. Die Bilder wirken zwar etwas grobkörnig, dennoch sind die teils zauberhaft schönen Bilder durch flüssige Animationen und gut gewählte Perspektiven immer noch ihr Geld wert. Der Soundtrack bietet viel Abwechslung und ist qualitativ vom Feinsten, nur die Klangeffekte klingen etwas dünn - auf der CD-Version wurde dieses Manko inzwischen behoben. Die Bedienung gestaltet sich recht einfach, das von Day of the Tentacle oder Monkey Island bekannte SCUMM-System wurde auch hier verwendet. Neun verschiedene Tätigkeiten stehen zur Auswahl, darüber hinaus ein unbegrenztes Inventory, welches mit ausreichend verständlichen Icons gefüllt wird. Die Puzzles sind anfangs noch recht einfach, der Schwierigkeitsgrad steigert sich aber im Laufe des Spiels. Durch die phantastische Atmosphäre bleibt die Motivation auf hohem Niveau ständig erhalten, so daß auch bei der Suche nach Atlantis durchspielte Nächte zur Tagesordnung gehören. Indiana Jones and the Fate of Atlantis ist bereits jetzt ein Klassiker unter den Adventures und kann als Prüfstein für jedes Spiel dieses Genres herhalten.

Harald Wagner ■



Wem dieser Wehrpaß wohl gehört? Indy muß sich gegen den Nazi-Mob zur Wehr setzen.



Bei LucasArts wurde jedes Bild zunächst in Rohskizzen festgelegt und dann coloriert.



SPECS & TECS

Tastatur	X	**Hersteller**
Maus	X	LucasArts
Joystick	X	
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 100,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	basiert auf nicht
Roland	X	verfilmtem Drehbuch
General Midi		
EMS		**Schwierigkeitsgrad**
286er	X	Für
HD 7 MB	X	Fortgeschrittene
MEM 570 KB	X	



RANKING

Grafik
Sound
Atmosphäre
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	ja
Handbuch	deutsch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	Handbuch

Eine Adventure-Serie, die auszog, King´s Quest das Fürchten zu lehren. In bester Sierra-Manier muß der Spieler Unheil von dem kleinen Inselreich Kyrandia abwenden, wobei ihm Magie und Fantasie zur Seite stehen.

Legend of Kyrandia - Hand of Fate

Zauberhaft

Doch damit hören die Ähnlichkeiten auch schon auf, denn in Story und Benutzeroberfläche unterscheiden sich die Produkte grundlegend. Auch der Schwierigkeitsgrad liegt bei den Spielen rund um Kyrandia wesentlich niedriger, so daß es sich hier eindeutig um Einsteigerspiele handelt.

Book One

Malcolm the Evil Jester ist aus seinem Hochsicherheitsgefängnis ausgebrochen und macht sich nun einen Riesenspaß daraus, die Natur zu zerstören. Um sich und seine Machenschaften zu schützen, hat er reichlich Zaubersprüche gelernt und verwandelt nun die guten Magier in Stein. Ob so viel Bosheit sind sogar die magischen Bäume hilflos und müssen zusehen, wie Malcolm Kyrandia Stück für Stück zerstört. Als Brandon, der Neffe des Hofmagiers Kallak, seinen Onkel besuchen will, trifft er nur seine Steinstatue an und beschließt sogleich, Malcolm das Handwerk zu legen.
An dieser Stelle übernimmt der Spieler die Geschicke des jungen Brandon. Auf zahlreichen malerischen Schauplätzen finden sich Unmengen an hilfreichen Gegenständen und einige Charaktere, die Brandon nach allen Kräften weiterhelfen wollen. Die Geschichte birgt keinerlei Überraschungen und endet natürlich damit, daß Malcolm, dem bösen Joker, das Handwerk gelegt wird. Die Lösung des Adventures verläuft weitestgehend linear, dem Spieler werden häufig Hinweise oder Aufträge gegeben, die den nächsten Schritt offenlegen. Trotzdem treten von Zeit zu Zeit äußerst schwere Rätsel auf, die nur noch mit dem "benutze alles mit allem"-Prinzip gelöst werden können.

Kitschig

Die Grafik ist ausgesprochen geschmackvoll und romantisch zusammengestellt (teilweise etwas kitschig), auch die Musik paßt sich hervorragend in die mittelalterliche Atmosphäre ein. Die Bedienung ist beispiel-



Gleichstellung beim Wort genommen: In Teil 2 ist die junge Zanthia die superstarke Heldin.



los einfach: auf verschiedene Verben oder Icons für irgendwelche Tätigkeiten wurde verzichtet - auch die Tätigkeiten gibt es nicht. Will man mit jemandem reden, wird die Person mit dem Mauspfeil angeklickt, Aufheben, Benutzen und Gehen geschieht auf die gleiche Weise. Weniger einsteigerfreundlich ist das Inventory, welches gerade mal zehn verschiedene Gegenstände aufnehmen kann. So muß man einige Gegenstände ablegen, um neuen Platz zu schaffen - und ständig wieder zurückgehen, da man im allgemeinen genau die falschen Sachen liegenläßt. Von Zeit zu Zeit hilft einem nur noch Magie weiter. Dazu dient ein Amulett, das nach und nach mit bunten Edelsteinen aufgefüllt und dadurch immer machtvoller wird.

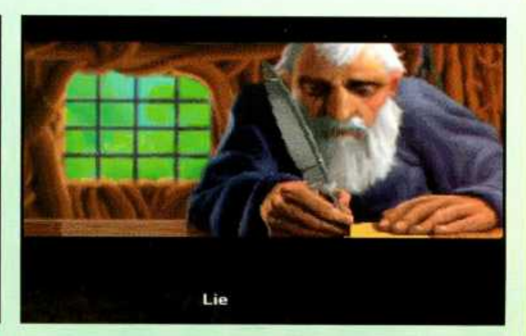
Hand of Fate

Der zweite Teil der Kyrandia-Saga beginnt auffallend ähnlich: Eine unbekannte Macht

Einleitung













Der böse Hofnarr Malcolm ist ausgebrochen und beherrscht die gesamte Magie des Landes. Stück für Stück läßt er die Natur absterben. Nur Brandon erkennt die Gefahr und nimmt den Kampf gegen ihn auf.



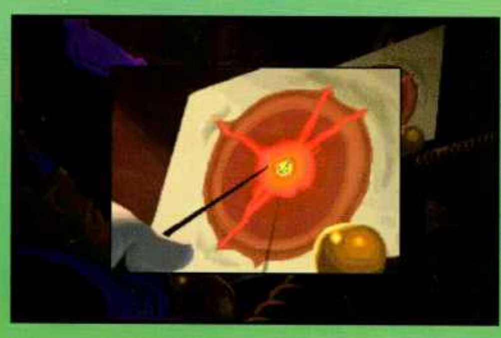














Kaum hat Brandon Kyrandia von Malcolm the Jester befreit, droht bereits ein neues, ähnliches Unheil: Nun löst sich die gesamte Insel Stück für Stück auf, die alten Zauberer sind ratlos. Nur Kyrandias neuester Bewohner weiß Rat: Zanthia muß den Anchor-Stone suchen.



Dieser Trauerweide kann geholfen werden: Ein Tropfen aus dem Teich der Trauer erweckt sie wieder zu neuem Leben.



läßt Kyrandia Stück für Stück verschwinden, die einzige Hoffnung liegt auf Zanthia the Mystic, einer jungen Zauberin. Die zweite Hauptperson ist etwas außergewöhnlicher: es ist schlicht und einfach eine überdimensionale Hand. Diese weiß Rat, wie die Bedrohung von Kyrandia abgewendet werden kann. Zanthia wird auserwählt, den Ankerstein zu suchen, der in der Mitte der Insel zu finden sein soll. Doch dieser Ankerstein scheint die Lösung für ein ganz anderes Problem zu sein. Zanthia macht sich also wieder auf den Weg. Im weiteren Spielverlauf trifft sie jede Menge ungewöhnliche Gestalten, darunter Dinos, ein entlaufener Fuß, ein Yeti und verzauberte Bäume.

Ähnlich

Das größte Manko des ersten Teils, das begrenzte Inventory, wurde auf eine ausreichende Größe erweitert. Das Benutzerinterface wurde fast vollständig übernommen, nur das Amulett wurde durch ein Zauberbuch und einen Zauberkessel ersetzt. Die Grafiken sind denen des ersten Teils auffallend ähnlich, der Sound paßt sich ebenfalls wieder unauffällig in die Atmosphäre ein und sogar die Rätsel kommen einem irgendwie bekannt vor. Das Adventure selbst ist etwas einfacher geworden. Keine Hammer stoppen den Spielfluß wie im ersten Teil und wiederum ist das Spiel an zwei bis vier Abenden zu lösen. Lediglich eine invertierte Version des Turms von Hanoi könnte den Spieler vor ein Problem stellen: dieser ist mit gerade mal vier Scheiben aber so klein, daß ein munteres Drauflosklicken auch zum Ziel führt.

Fazit

Obwohl das Spiel technisch brillant ist, die Schauplätze ausgesprochen phantasievoll konzipiert und gemalt wurden und sich Zanthia ständig umzieht, ist The Hand of Fate längst nicht perfekt. Die lineare Handlung und die viel zu leichten Rätsel machen das Spiel (wie auch den ersten Teil) vielleicht für Anfänger noch interessant, es besteht aber keinerlei Motivation, das Spiel ein zweites Mal aus dem Schrank zu holen. Kleine Spiele im Spiel, verzweigte Handlungen oder verschiedene Hauptpersonen, wie sie bei anderen Adventures gang und gäbe sind, hätten die Kyrandia-Saga auch für fortgeschrittene Spieler interessant gemacht, so bleibt dem Profi nur eine ausgesprochen hübsche Dia-Show.

Harald Wagner ■



Zanthia überrascht mit pfiffigen Bemerkungen. ...und einer abwechslungsreichen Garderobe.

SPECS & TECS

Tastatur		**Hersteller**
Maus	X	Westwood Studios
Joystick		
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	keine
Roland	X	
General Midi	X	
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
386er	X	Anfänger
HD 18 MB	X	
MEM 590 KB	X	



RANKING

Grafik	
Sound	
Atmosphäre	
Handhabung	
Spielspaß	
CD-ROM	geplant
Handbuch	englisch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	keiner

Star Trek 2 - Judgment Rites

Welcome back, Mr. Spock!

Klingonen, Elasi-Piraten und anderes Weltraum-Gesocks sollten sich in acht nehmen! Die Enterprise kreist wieder über unseren Festplatten und ihre Besatzung sorgt zum zweiten Mal dafür, daß das Böse keine Chance hat...

Vor ungefähr zwei Jahren stattete Captain Kirk und seine Crew den PCs in aller Welt einen ersten Besuch ab, um damit das 25jährige Bestehen der Star Trek-Fernsehserie zu feiern. Mit Star Trek 25th Anniversary gelang der kalifornischen Firma Interplay denn auch ein ganz großer Wurf: Hinter einer relativ bescheidenen Aufmachung verbarg sich ein Spiel, das aufgrund seines unwiderstehlichen Charmes und der großen Nähe zum TV-Vorbild sehr schnell den Weg in die Herzen der Trekkies fand. Star Trek 2 - Judgment Rites, das seit kurzem im Handel ist, schließt in vieler Hinsicht nahtlos an den Vorgänger an.

Der erste Eindruck

Nicht nur in den letzten beiden Ausgaben der PC Games wurde den Lesern mit vielen Exklusiv-Berichten der Mund auf das neue Star Trek-Abenteuer wäßrig gemacht. Nach all den Vorschußlorbeeren erwartete vielleicht so mancher PC-Spiele-Freak, in Judgment Rites die großartigsten programmiertechnischen Wunder zu erleben. Wer mit dieser Erwartung an die neue Enterprise-Saga herangeht, wird jedoch mit ziemlicher Sicherheit zunächst einmal enttäuscht sein.
Schon die Installation kann für Ungeduldige die reinste "Folter" bedeuten: Auf elf Disketten kommt Star Trek 2 daher und der Installationsbildschirm weist uns dezent darauf hin, daß es bis zu zwei Stunden dauern kann, das Spiel auf die Festplatte zu bannen (ein schneller Rechner bewältigt die Prozedur jedoch in wesentlich kürzerer Zeit).
Hat man diese erste Hürde überwunden, fiebert man gespannt dem Intro entgegen. Was einem dort geboten wird, ist allerdings immer noch nicht so ganz überzeugend. Sicher, die Raumschiff-Animationen sind flüssiger als im ersten Star Trek-Spiel, aber eben noch nicht flüssig genug. Irgendwie wirkt das alles heute schon ein wenig "angestaubt". Auch die Hintergrundmusik klingt für den, der die bombastischen Sounds aus Fernsehen und Kino im Ohr hat, etwas schmalbrüstig. Sicherlich geht dieses Defizit zum Teil auf das Konto der begrenzten Möglichkeiten von Soundblaster & Co., aber auch hier haben andere mittlerweile aus der Hardware schon wesentlich mehr herausgekitzelt.
Zu Beginn der ersten Mission bleibt das große Aha-Erlebnis beim Spieler immer noch aus: die Grafiken sind zwar hübsch anzuschauen und zeichnen sich durch Witz und Detailverliebtheit aus, aber die innovative Note fehlt ganz entschieden. Zudem sind Kirk und seine Mannen immer noch genauso grob zusammengepixelt wie im ersten Teil.
Irgendwann fragt man sich, ob die "altmodische" Aufmachung von Judgment Rites nicht Methode hat...





Trelane versucht, die Enterprise-Crew als Roter Baron aus dem Ersten Weltkrieg zum Narren zu halten. Dementsprechend sieht die Umgebung auch gar nicht futuristisch aus.

Liebe auf den zweiten Blick

In der Tat: der Reiz und die Neuerungen von Star Trek - Judgment Rites erschließen sich erst bei näherem Hinsehen. Dieses Spiel hat es nicht nötig, Hohlheit hinter prachtvollem Grafikzauber zu verstecken.
Diesmal gilt es, mit Captain Kirk und der Enterprise-Crew im Kampf gegen die übermächtigen Feinde der Föderation erfolgreich acht Missionen zu absolvieren.
Bevor es allerdings richtig losgeht, können Sie Ihren Rang festlegen und damit auch den Spielablauf bis zu einem gewissen Grad beeinflussen. Tre-

Der Goldjunge unter den Interfaces

Das "Golden Boy Interface" stammt schon aus Star Trek 25th Anniversary. Es ist derart bedienerfreundlich, daß Interplay es für Judgment Rites unverändert übernahm. Mit der rechten Maustaste aktiviert man den "Goldjungen" und wählt dann die gewünschte Funktion durch Klick mit der linken Maustaste auf die entsprechende Region:



Die Spieloptionen



Etwas betrachten



Mit anderen Personen sprechen



Gegenstände aus dem Inventar benutzen

Einen Gegenstand aufnehmen

ten Sie als Federation Cadet an, brauchen Sie sich überhaupt nicht mit den schwierigen Weltraumballereien herumärgern und können sich ganz den Adventure-Elementen des Spiels widmen. Wenn Sie jedoch gelegentlich ganz gerne Ihre Kräfte mit den Elasi-Piraten messen, ohne allzu große kämpferische Ambitionen zu hegen, stürzen Sie sich als Cadet Graduate ins Weltraumgetümmel. Wer vom Ballern nie genug bekommen kann, steigt als Commissioned Officer ins Spiel ein und genießt die Raumschiff-Keilereien in vollem Ausmaß.

Die Missionen selbst haben alle die gleiche Grundstruktur: Am Anfang übermittelt Ihnen der wachhabende Offizier aus dem Hauptquartier der Föderation den Auftrag. Anschließend begeben Sie sich mit der Enterprise zum Einsatzort und versuchen, die Mission zur Zufriedenheit der Föderation zu erfüllen. Danach beurteilt der wachhabende Offizier Ihre Arbeit. Der Einsatz von Gewalt wird nur in absoluten Notfällen toleriert; hirnloses Herumballern mit dem Phaser führt zu Punkteverlust.

Immer wieder trifft man im Verlauf des Spiels auf alte Bekannte: die Verdaine sind ebenso vertreten wie Dr. Bredell oder Trelane, der die Enterprise-Crew mit einem Szenario aus dem Ersten Weltkrieg zum Narren halten will. Viel Aufmerksamkeit sollte man den Gesprächen der Crew-Mitglieder schenken; sie helfen nicht nur in kniffligen Situationen weiter, sondern sind auch eine ständige Quelle der Heiterkeit.

Ist man erstmal mitten in der ersten Mission, gibt es kein Halten mehr! Star Trek 2 sprüht nur so von ebenso geistreichen wie witzigen Einfällen, so daß die anfängliche Enttäuschung schnell überschwenglicher Begeisterung weicht. Unendliche Spielspaß-Galaxien warten darauf, auch von Ihnen erforscht zu werden!

Herbert Aichinger ■



SPECS & TECS

Tastatur	X	**Hersteller**
Maus	X	Interplay
Joystick		
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	Atmosphäre gut
Roland	X	eingefangen
General Midi		
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
386SX	X	Für Einsteiger
HD 27 MB	X	geeignet
MEM 580 KB	X	



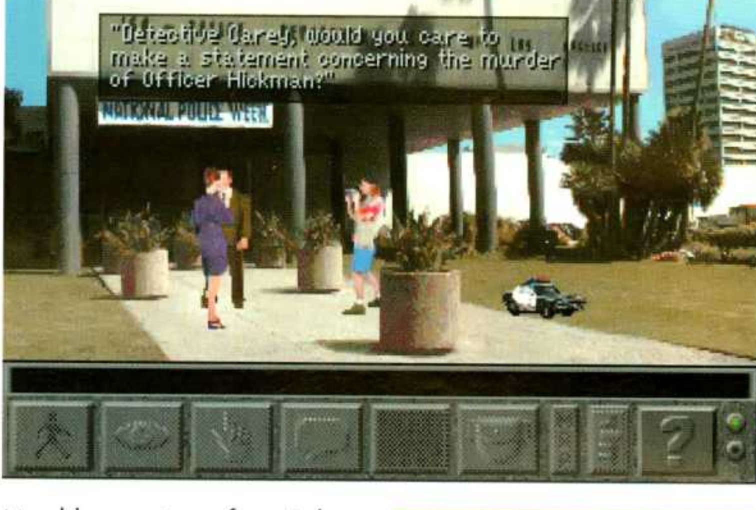
RANKING

Grafik	
Sound	
Atmosphäre	
Handhabung	
Spielspaß	
CD-ROM	geplant
Handbuch	deutsch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	normal

Police Quest

Von Faber bis Derrick

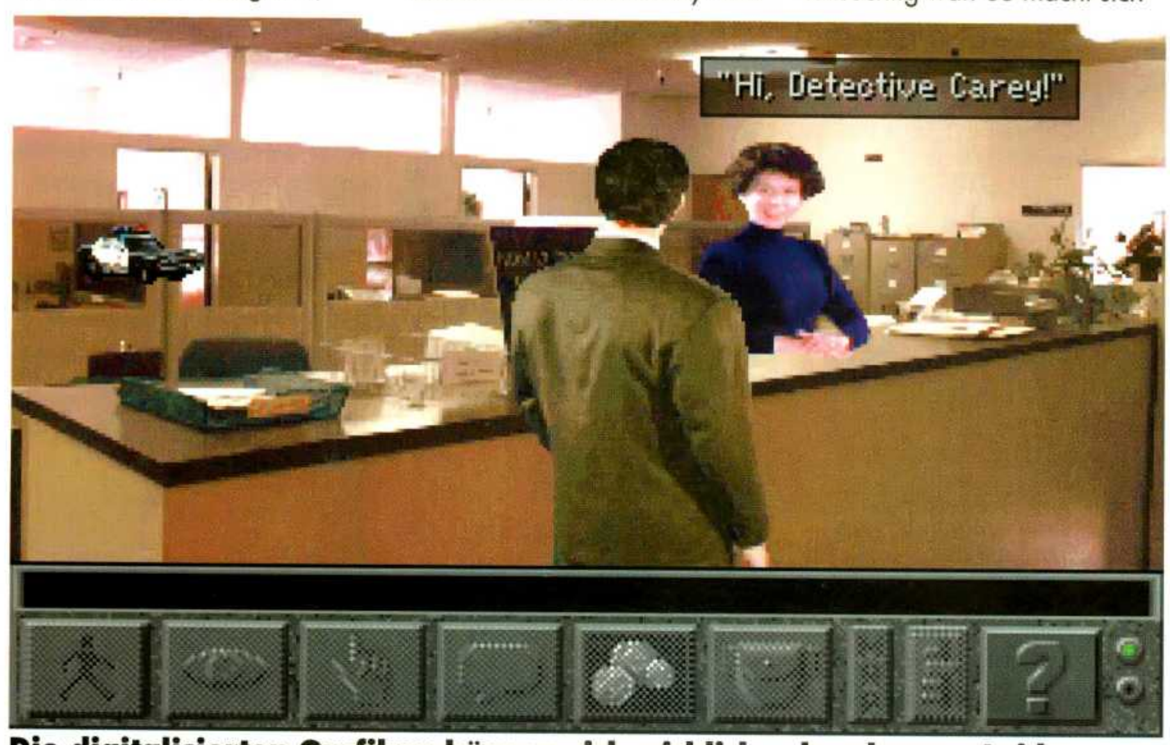
Das aktive Mitspielen in einem Krimi fasziniert die riesige Fangemeinde der Police Quest-Serie schon seit über sechs Jahren. Erinnerte der Held der ersten beiden Folgen an einen schlacksigen Anfänger mit Zufallserfolgen, präsentiert sich im vierten Teil ein souveräner Cop, der das alltägliche Grauen bestens verkraftet.



Über die Zukunft der Police Quest-Serie wagte wohl kaum noch jemand, Prognosen abzugeben. Die ersten beiden Teile waren Vorreiter in dem Bereich der Kriminalspiele und erwarben Sierra viele Anhänger. Nachdem aber der dritte Teil den erhofften Erfolg verfehlte und der ehemalige Polizist und Designer der ersten drei Teile, Jim Walls, sich in Richtung Tsunami verabschiedet hatte, schien der Serie schon das Aus zu drohen. Mit neuen Designern, neuen Schauplätzen, neuen Schauspielern und einer neuen Hauptfigur versucht Sierra, verlorenen Boden wieder gut zu machen.

Police Quest 4 - Open Season

Es ist Nacht über Los Angeles. Die Stadt, von der Touristen nur Disneyland und Hollywood sehen, liegt aber keineswegs still da. In einer der Bad Areas geschehen zwei Morde, zu denen Detective John Carey vom Morddezernat gerufen wird. Eine der beiden Leichen ist der Kriminalpolizist Bob Hickman, mit dessen Familie John Carey enge freundschaftliche Beziehungen verbindet. Die zweite Leiche ist ein farbiger Junge, der offensichtlich bei der selben Gelegenheit ermordet wurde, bei der auch Hickman das Zeitliche segnete. Die Story schreit geradezu nach einem Verbrechen im Drogenmilieu, vor allem weil bekannt wird, daß Hickman tablettensüchtig war. So macht sich



Die digitalisierten Grafiken können sich wirklich sehen lassen. Leider versucht man aber, mit effektvoller Grafik und guten Soundeffekten ein schwaches Spiel zu überdecken, denn ein Knüller ist Police Quest 4 nicht.

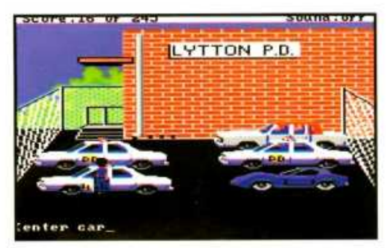
Schießbahn

Einmal pro Monat muß ein amerikanischer Polizist seine Diensttauglichkeit beweisen, wozu unter anderem ein Übungsschießen gehört.



Police Quest 1

In Pursuit of the Death Angel








Die Grafik der ersten Version machte noch nicht viel her, die Story ist aber Vorbild für alle Nachfolger.






Grafisch aufgepeppt, bequemer und fast ohne Fehler präsentiert sich das VGA-Remake des ersten Teils.

Jim Walls, der ehemalige Polizeioffizier, der von Ken Williams für die Serie verpflichtet wurde, veröffentlichte zum Weihnachtsgeschäft 1987 den ersten Teil der Krimiserie. Die damals hochaktuellen 16-Farbgrafiken, die "komfortable" Texteingabe und die spannende Story machten Police Quest sofort zum Hit. Der Schauplatz des Drogenkrimis ist Lytton, wo der junge Polizist Sonny Bonds seinen täglichen Streifendienst ableistet. Doch bald kann er zeigen, was wirklich in ihm steckt, denn er wird beauftragt, den Drogenbaron Jesse "Death Angel" Bains dingfest zu machen. Doch der Polizistenalltag hat wenig mit den Geschichten von Dirty Harry oder dem Beverly Hills Cop zu tun - um den Verbrechern die gerechte Strafe zukommen zu lassen, muß der aufrechte Freund und Helfer fest vorgegebene Prozeduren befolgen. Daß die Bürokratie auf authentische Weise zuschlägt, ist Jim Walls zu verdanken, der sich große Mühe gab, den Alltag eines Polizisten möglichst wirklichkeitsgetreu nachzustellen.

Krimi

Die ersten Aufgaben des Spielers sind allerdings noch relativ profan: Schießübungen, Verteilen von Strafzetteln und Protokollieren von Verkehrsunfällen lassen den Adrenalinspiegel nicht unbedingt nach oben schnellen. Die Story entwickelt sich aber recht bald zu einem handfesten Krimi, der den Spieler gut in seinen Bann zieht. Der jeweils notwendige nächste Schritt wird immer irgendwie angedeutet, wobei der Schwierigkeitsgrad aber keinesfalls zu niedrig ausfällt.

Farbspektakel

Wem die spröde und schmucklose Oberfläche des Originalspiels nicht zusagt, kann sich wahrscheinlich mit der 1992 erschienenen VGA-Version anfreunden. Die Texteingabe wurde durch das bekannte Sierra-Icon-System ersetzt, der Speaker-Sound durch moderne Soundkartenklänge; statt der faden Grafiken glänzen nun handgemalte 256-Farbbilder auf dem Bildschirm und auch andere Schwachpunkte wie z.B. die Autofahrten wurden völlig überarbeitet.

Police Quest 2

The Vengeance

Die Story des zweiten Teils knüpft nahtlos an das Ende seines Vorgängers an. Der Todesengel Jesse Bains hat es geschafft, aus seinem Gefängnis auszubrechen. Bereits nach kurzer Zeit hat er sich gut bewaffnet und eine kräftige Gang um sich geschart. Selbstverständlich ist er auf Rache aus: Sonny Bonds und der Cop, der ihn in den Knast gebracht hat, stehen auf seiner Abschußliste. Nun ist es am Spieler in der Gestalt von Sonny Bonds, Bains wieder hinter Schloß und Riegel zu bringen - oder ihn wenigstens für immer von der Bildfläche verschwinden zu lassen.

Trocken

Obwohl sich die Grafiken wieder nur auf 16 Farben beschränken und der Sound sehr fiepsig ist, lassen sich doch Verbesserungen im Vergleich zum ersten Teil erkennen. Die Bedienung wurde verbessert und die Story wird nicht durch unwichtige Dinge wie Strafzettelschreiben belastet. Trotzdem kann The Vengeance bei der Dramatik nicht ganz mithalten, das Spiel wurde spürbar trockener. Eine VGA-Version, die die diversen Mängel hätte ausmerzen können, würde auch dem zweiten Teil nicht schaden. Das Spiel hätte dies durchaus verdient.



Police Quest 2 konnte auch schon mit digitalisierten Grafiken aufwarten; damals wirklich beeindruckend.

Police Quest 3

The Kindred

Familienbande sind stärker als der Tod. Diese leidvolle Erfahrung muß auch Sonny Bonds machen, als seine Ehefrau mit einem Messer lebensgefährlich verletzt wird. Jesse Brains Bruder hat für dessen Tod Rache geschworen und setzt nun alles daran, Sonny sein Leben auf jede erdenkliche Weise schwer zu machen. Brutale Ritualmorde weisen Sonny den Weg, den er nehmen muß, um dem Spuk ein Ende zu machen.

Jan Hammer

Auf den dritten Teil waren die Entwickler besonders stolz, wurden doch sämtliche Spielcharaktere mit Schauspielern auf Video aufgenommen, was äußerst realistische Bewegungen und eine hervorragende Atmosphäre ermöglichte. Erstmals konnte man nun eine Leiche in bester VGA-Qualität untersuchen, die mittlerweile dem Vergessen zum Opfer gefallenen Fenster wurden eingeführt und auch dramatische Schießereien konnten in das Spielgeschehen integriert werden. Für den Soundtrack konnte man sogar den Miami Vice-Komponisten Jan Hammer gewinnen, der einige hübsche Melodien beisteuerte. So reißerisch der ganze Technikaufwand 1991 auch war, die Qualitäten der Vorgängerversionen wurden anscheinend darüber vergessen. Von Jim Walls´ Team als "fast zu real" gepriesen, ist Police Quest 3 - The Kindred eindeutig der schwächste Teil der Serie: keine Dramatik, eine zu kurze Story und aus den ersten Teilen bekannte Begebenheiten und Rätsel ließen das Spiel bei den Fans von Sonny Bonds durchfallen.



Jim Walls stellt sich im Spiel sogar persönlich als Police Officer im Ruhestand vor. Keine schlechte Idee!

Des Detectives liebste Lektüre

Bereits seit dem ersten Teil liegt der Spielpackung ein Handbuch bei, welches dem Spieler Funkcodes und Verhaltensregeln der amerikanischen Polizei näherbringen soll. Die Lektüre der bis zu 100 Seiten starken Bücher ist zwar nicht sehr verlockend, aber für die Lösung der Spiele unbedingt notwendig. Die Tatsache, daß die wenigen notwendigen Informationen zwischen viel unnützem Text verborgen sind, hat wohl etwas mit Kopierschutz zu tun.



also Detective Carey auf, die Gang zu schnappen, die für die beiden Morde verantwortlich ist. Doch es werden nicht die einzigen Morde bleiben ...

Gewaltig

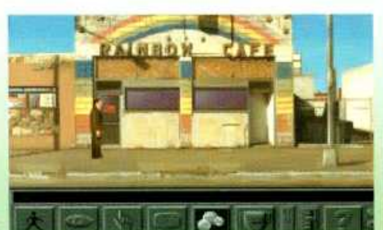
Das Spiel unterscheidet sich aber nicht nur inhaltlich von seinen Vorgängern. Die unnötigen und nervtötenden Autofahrten wurden durch eine simple Landkarte ersetzt, sämtliche Grafiken bestehen aus digitalisierten Fotos und Videos, und ganz nebenbei wurde das Spiel auch noch ein ganzes Stück makaberer. Die sehr echt wirkenden Leichen werden in bester 256-Farb-Grafik dargestellt, Blut findet sich an Mauern und im Gras. Nicht umsonst befindet sich auf der Verpackung ein mikroskopisch kleiner Hinweis, daß das Spiel wohl hauptsächlich für Erwachsene gedacht ist.

Daryl F. Gates, Polizeichef

Die altbekannte Bürokratie macht auch hier nicht vor den Spielern halt; das Handbuch mit Vorschriften und Verhaltensregeln ist dicker als je zu-

Police Quest 4 geizt nicht mit brutalen Szenen und blutigen Bildern. Äußerst fragwürdig, ob so viel Grausamkeit nötig ist.

Der Einsatzort



In dieser idyllischen Gegend findet die Polizei die ersten Leichen. Doch in einem von Straßengangs beherrschten Gebiet werden es wohl kaum die letzten bleiben...



Die verstümmelte Leiche eines kleinen Jungen findet man im Müllcontainer. Geschmackvoll!?

vor. Um für möglichst hohen Realismus zu sorgen, wurde auch für Open Season ein echter Polizist gewonnen, der das Spiel designte: Daryl F. Gates, ein ehemaliger Polizeichef der Millionenstadt Los Angeles, der in seiner Heimat ein hohes Ansehen genießt. Er sorgte dafür, daß dem Spiel nur echte Kriminalfälle als Vorbild dienten und die Polizeiarbeit möglichst wirklichkeitsgetreu dem Publikum nähergebracht wird.

Hintergründiges

Die Grafik ist für ein Spiel, das auf Disketten ausgeliefert wird, absolut beeindruckend. Zwar wird die übliche Auflösung von 320*200 Pixeln verwendet, da aber alles von Fotos und Videos eingescannt wurde, wirken die Bilder äußerst real. Die Bewegungen sind flüssig und wirken nicht auf den Hintergrund aufgesetzt. Warten wir ab, was die CD-Version noch zu bieten hat. Der Sound kann leider nicht mithalten: außer dem üblichen Soundblaster-Gedudel ist den Lautsprechern kaum etwas zu entlocken. Die Benutzeroberfläche wurde auf den neuesten Stand gebracht, die Iconleiste findet sich nun am unteren Bildschirmrand und kann dort auch festgesteckt werden, was der Arbeitsgeschwindigkeit stark zugute kommt.

Police Quest 4 - Open Season ist ein technisch brillantes Spiel, welches dem Hobbydetektiv einiges abverlangt. Keineswegs nur Hartnäckigkeit und Kombinationsgabe, auch starke Nerven. Die Darstellung all der Grausamkeiten ist zwar kaum geschmackloser als die Wirklichkeit, ob solche Darstellungen aber etwas in einem Computerspiel verloren haben, muß der Käufer entscheiden.

Harald Wagner ■

Indizien



Von der Familie des erschossenen Jungen erhält Carey wertvolle Hinweise, aber auch in einem abgebrannten Haus wird der Detective fündig. In seinem Büro muß er sich sofort daran machen, einen Bericht über alle Vorgänge zu verfassen.



Der Police Officer steht dem Detective natürlich mit Rat und Tat zur Seite.



SPECS & TECS

Tastatur		**Hersteller**
Maus	X	Sierra
Joystick		
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	mind. DOS 5.0
Roland	X	und 4 MB RAM
General Midi	X	
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
386er	X	Für Fort-
HD 22 MB	X	geschrittene
MEM 600 KB	X	

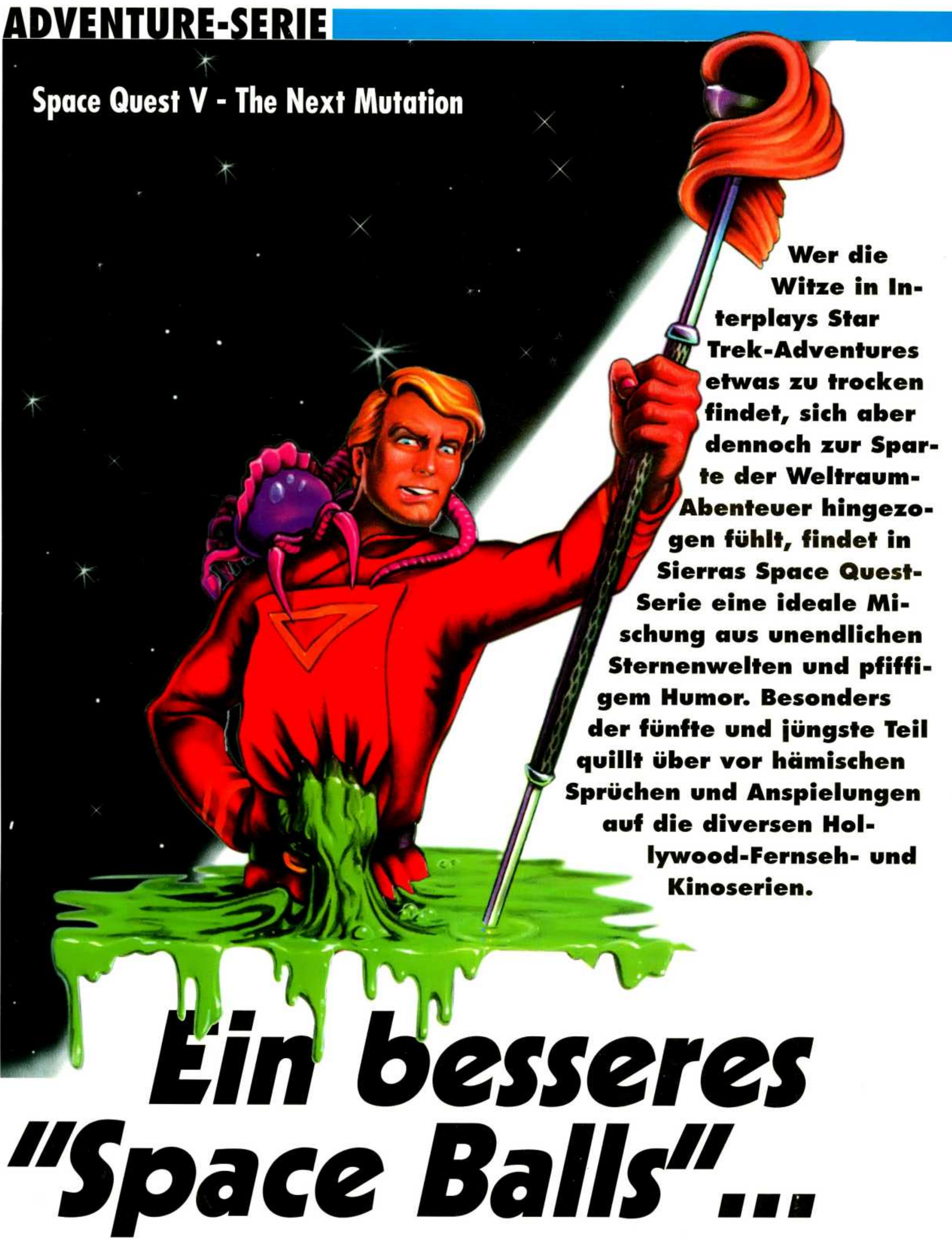


RANKING

Grafik
Sound
Atmosphäre
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	geplant
Handbuch	englisch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	Handbuch

Space Quest V - The Next Mutation



Wer die Witze in Interplays Star Trek-Adventures etwas zu trocken findet, sich aber dennoch zur Sparte der Weltraum-Abenteuer hingezogen fühlt, findet in Sierras Space Quest-Serie eine ideale Mischung aus unendlichen Sternenwelten und pfiffigem Humor. Besonders der fünfte und jüngste Teil quillt über vor hämischen Sprüchen und Anspielungen auf die diversen Hollywood-Fernseh- und Kinoserien.

Ein besseres "Space Balls"...

Space Quest V - The Next Mutation schließt sich lückenlos an Teil 4 an: Weltraum-Abenteurer Roger Wilco ist seines Lebens als Hausmeister auf einem Handelskreuzer müde und beschließt, endlich den großen "Durchbruch" in seiner Karriere zu schaffen. Doch wie soll er reich und berühmt werden ohne eine fundierte Ausbildung? Also schreibt Roger sich kurzerhand an der renommierten Starcon Academy ein, um sein Leben endlich in richtige Bahnen zu lenken - für einen Neuanfang ist es bekanntlich nie zu spät. Leider geht ihm das Studieren nicht ganz so leicht von der Hand, wie er gedacht hatte: Anstatt fleißig über seinen Büchern zu sitzen, verbringt Roger seine Nachmittage unerlaubterweise im Raumschiff-Kampfsimulator der Academy. Um seinen Schulabschluß ist es auch dementsprchend schlecht bestellt. Wenn nicht ein Wunder passiert, wird er zu allem Überfluß auch noch durch die nächste Klassenarbeit rasseln, und dann ist es wieder aus mit dem süßen Leben...



Captain Roger T. Wilco auf der Brücke der Eureka - der schmucke junge Kommandant macht sich in Space Quest V auf, unendliche Weiten zu erforschen. Was er findet, ist ein Sondermüllskandal und ein neues Haustier (unten).

Strafarbeit

Kurz nach Spielbeginn findet sich Roger im Klassenzimmer wieder. Nach dem obligatorischen Rüffel wegen Zuspätkommens geht der androidische Lehrer gleich voll zur Sache: Im Multiple-Choice-Test sollen Roger und seine Klassenkameraden ihr theoretisches Wissen als Raumpiloten unter Beweis stellen. Der Müßiggänger hat natürlich nicht die geringste Ahnung vom Stoff, und so hilft nur noch das altbewährte Spicken. Wenn der Spieler sich dabei allerdings nicht sehr geschickt verhält, droht Roger der Rauswurf. Folglich gilt es, immer nur dann einen kurzen Seitenblick zu riskieren, wenn der Lehrer ihm den metallenen Hinterkopf zuwendet. Ist diese nervenaufreibende Prozedur bewältigt, steht Roger gleich das nächste Abenteuer bevor; zur Strafe für seine andauernde Unpünktlichkeit soll er die Aula der Lehranstalt schrubben. Ist auch das geschafft, erfährt Roger schon die Prüfungsergebnisse der morgendlichen Prüfung. Als er auf die Ergebnistafel schaut, versteht er plötzlich die Welt nicht mehr: Sein Name steht als Klassenbester auf der Liste; was Roger allerdings nicht weiß und was der PC-Spieler in einer kurzen Zwischensequenz erfährt ist, daß weniger seine eigenen Fähigkeiten als vielmehr der Biß eines kleinen Nagetiers am Kabel des Zentralcomputers der Grund für sein hervorragendes Ergebnis war. Einem geschenkten Gaul schaut man aber schließlich nicht ins Maul, oder?

Roger beim galaktischen Schiffe-Versenken mit seinem Erzrivalen Captain Quirk. Ähnlichkeiten mit Personen aus anderen Weltraumgeschichten sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Das Abenteuer beginnt

Aufgrund seiner herausragenden Prüfungsleistungen wird Roger für einen Sondereinsatz abgestellt. Als Captain eines eigenen Raumschiffes soll er Müllbanditen nachstellen, die im Weltraum illegal Sondermüll verklappen. Kein Traumjob, aber wenigstens steht Roger jetzt auf eigenen Füßen. In seinem neuen Reich kann der Spieler sich wie von anderen Sierra-Adventures gewohnt bewegen. Mit der linken Maus-

Für Sammler

Wer die Abenteuer Roger Wilcos so sehr schätzt, daß er sich die komplette Serie zusammenkaufen möchte, hatte bis vor kurzem kaum die Chance dazu. Zum einen waren die Teile 2 und 3 bei den meisten Händlern schon vergriffen, zum anderen waren die fünf Spiele auch keineswegs billig. Sierra hat diesen Makel erkannt und einen Sammelpack mit den ersten vier Teilen zusammengestellt, der zum Preis von einem verkauft wird. The Space Quest Saga enthält den Teil 1 und 4 als 256-Farben-Version sowie die anderen Teile in 16 Farben. Die unverbindliche Preisempfehlung beträgt 130 Mark.



Space Quest V spielt auf mehreren Planeten und im freien Weltraum. Während der interplanetaren Flüge muß Roger natürlich die üblichen Navigationsanweisungen an seine Crew geben. Leider spuren sein Funkoffizier und sein Steuermann nicht ganz so gut, wie man es von Weltraum-Serials gewöhnt ist. Für seine Befehle erntet er meist nur eine saftige Beschimpfung.



taste werden die üblichen Adventure-Icons auf einer Befehlsleiste angeklickt. Die kuriosen "Riechen"- und "Schmecken"-Symbole aus Space Quest IV sind diesmal Gottseidank nicht mehr dabei. Neu hinzugekommen ist aber eine Aktion "Anweisen", mit der Roger seinen Aufgaben als Commander des Schiffes nachgehen kann. Leider funktioniert das hierarchische System auf der Eureka nicht ganz so gut wie etwa auf der Enterprise: Die drei Besatzungsmitglieder, die von Anfang an zum Inventar des Schiffes gehören, spuren bei weitem nicht so gut wie Spock, Scotty & Co. Für seine Befehle handelt sich Roger meist nur mürrische Widerreden ein.

Zweckentfremdetes Alien

Bei den nachfolgenden Reisen von intergalaktischem Müllplatz zu intergalaktischem Müllplatz kann man alte Bekannte treffen, aber auch einige neue Freunde gewinnen: Auf einem Planeten gerät Roger in eine Konfontation mit dem aus Space Quest IV bekannten Kopfgeldjäger-Androiden, der nach einigen Reibereien letztendlich noch als Wissenschaftlicher Offizier auf der Eureka landet. Bedeutend witziger in Szene gesetzt wurde die wundersame Zusammenkunft Rogers mit einem waschechten Kinofilm-Alien. Roger hat nicht etwa Angst vor dem Würgegriff des Monsters, sondern nimmt es als Haustier auf. Nachdem Roger (als Teil der Lösung) ein Mittel gefunden hat, seine Raumschiffwände vor dem ätzenden Gift des Tierchens zu schützen, bewährt es sich in dieser Rolle tatsächlich ganz gut und ist ihm im weiteren

Verlauf des Abenteuers sogar noch einmal in einem entscheidenden Moment behilflich.

Reine Eigenleistung

Space Quest V hat sich seinen Platz in den oberen Rängen der Adventure-Hitliste redlich verdient. Wer schwarzen Humor mag und sich schon an einem der ersten Teile der Serie ergötzt hat, kann beim Kauf dieses Spiels nicht viel falsch machen. Allein der Name Mark Crowe bürgt bei Sierra für Qualität: Der Mit-Designer von Space Quest I bis IV hatte diesmal das Szepter alleine in der Hand. Ohne den bisherigen Projektleiter Scott Murphy produzierte Crow ein Adventure, das in der Bissigkeit seine Vorgänger sogar noch übertrifft. Der Schwierigkeitsgrad liegt ein Quentchen über dem Sierra-üblichen Durchschnitt und die Spieldauer erstreckt sich über - die ebenfalls üblichen - vier bis fünf Abende. Vor allem in technischer Hinsicht kann The Next Mutation glänzen: Die Spielfiguren sind brillant animiert - nie scheint am Bildschirm eine ruhige Minute einzukehren. Auch die Sounduntermalung trifft den Punkt. Von leicht schräg abgekupferten Raumschiff Enterprise-Themen bis zum stimmungsvollen Sonar-"Pling", der die Raumreisen auf der Brücke hin und wieder unterbricht, ist rundum für gutes Weltraum-Feeling gesorgt.

Thomas Borovskis■

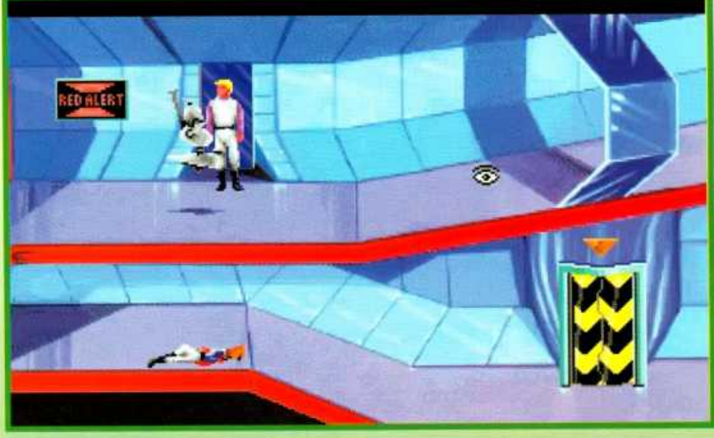
Die blaue Kadetten-Uniform braucht Roger nicht mehr lange zu tragen! Durch einen Zufall beim Theorie-Test wird er zum Captain befördert.

Die Space Quest-Story

Space Quest I - The Sarien Encounter

Warum sehen die Screenshots der ältesten Space-Quest-Folge eigentlich besser aus als die der drei nachfolgenden Teile? Ganz einfach: Sierra hat das in CGA- und EGA-Grafik gehaltene Spiel The Sarien Encounter 1992 noch einmal aus der Schublade gekramt und seine Oberfläche auf Hochglanz poliert. Mußte man seinerzeit noch viele Kommandos Wort für Wort über die Tastatur eingeben, so verfügt die überarbeitete Version über das moderne Sierra-Mausinterface mit der bequemeren Icon-Leiste. Am Spielinhalt selbst hat sich nichts geändert, die Rätsel entsprechen 1:1 der Uralt-Version. Bereits in Space Quest I wurde Roger Wilco als träger Hausmeister vorgestellt: Auf dem hochmodernen Raumschiff Arcada weilt Roger gerade auf dem Klo, als Raumpiraten das Schiff überfallen und dabei die ganze Besatzung töten. Roger streift infolgedessen durch die menschenleeren Gänge des Raumschiffs und versucht, die Selbstzerstörungsautomatik zu deaktivieren.





Die Space Quest-Story

Space Quest II - Vohaul´s Revenge

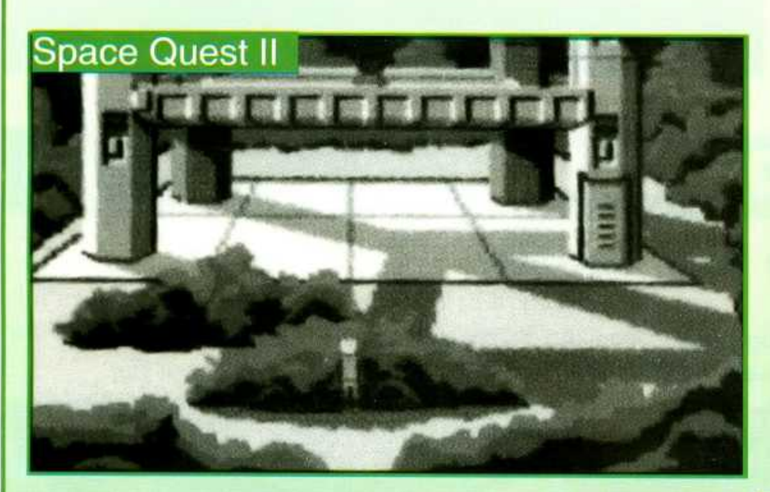
Rogers Erzfeind Vohaul hat eine Armee von geklonten Versicherungsvertretern geschaffen, die er als ultimative Waffe auf den Planeten Erde ansetzen will. Der verrückte Wissenschaftler entführt Roger vorher aber auf den Dschungelplaneten Labion, wo er den Rest seines Lebens mit Frondiensten verbringen soll. Wilcos Aufgabe ist es, den Klauen Vohauls zu entkommen und die Erde vor ihrem sicheren Untergang zu bewahren. Auch Vohaul´s Revenge verfügt wie der erste Teil über ein etwas mühseliges Tastatur-Interface, das mit Sätzen wie "Look at the watch." gefüttert werden will. Allerdings schaffte Sierra dabei zum ersten Mal den Schritt zur VGA-Grafik, allerdings nur in kümmerlichen 16 Farben.

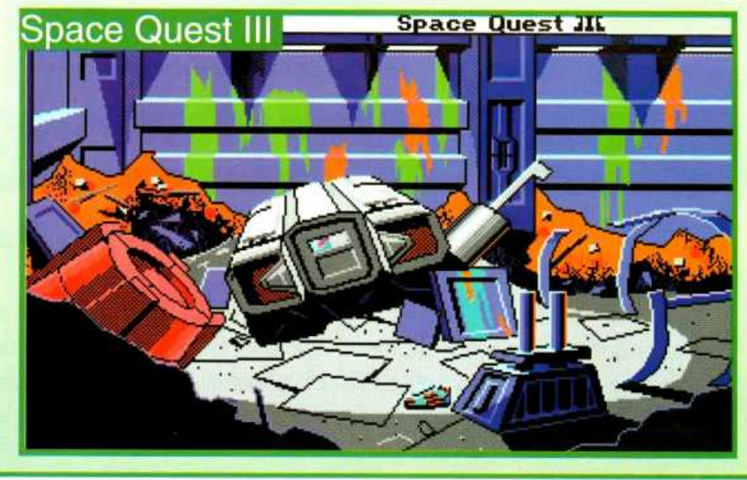
Space Quest III - The Pirates of Pestulon

Nachdem Roger seinem Erzfeind entkommen konnte, landet er in einer Rettungskapsel auf einer riesigen Müllkippe in irgendeinem Teil des Universums. Seine Aufgabe ist es, sich aus dem herumliegenden Schrott ein neues Raumschiff zu bauen, um damit wieder in die unendlichen Weiten des Weltalls aufzusteigen. Im Teil 3 merkt man, daß den Designern wohl etwas die geistige "Puste" ausging, da nicht halb so viele witzige Einfälle wie in den beiden Vorgängern in dem Adventure stecken. Einer Anspielung im Spiel könnte man eine Erklärung dafür abgewinnen: Roger soll zwei armen Kerlen ("The two guys from Andromeda") helfen, die von einer gemeinen Software-Firma entführt wurden und nun wie Leibeigene am laufenden Band Spiele programmieren müssen.

Space Quest IV - Roger Wilco and the Time Rippers

Im vierten Teil führte Sierra erstmals die heute zum Standard gewordene Mausoberfläche ein. Das Spiel glänzt mit VGA-Grafik, SoundBlaster- und AdLib-Unterstützung und jeder Menge witziger Ideen. Sierra nimmt in dem Zeitreise-Adventure sogar die eigene Unternehmenspolitik auf die Schippe: In den zahlreichen Zeitreisen, die Roger dabei durchleben muß, trifft er des öfteren auf soundsovielste Fortsetzungen bekannter Sierra-Spiele, etwa Space Quest 10 oder King´s Quest 48. Roger Wilco muß der Serien-Polizei entkommen, die dafür sorgen will, daß Space Quest IV die endgültig letzte Folge der Adventure-Serie bleibt. Daß er die Serien-Polizei letztendlich doch überlisten konnte, ist an der Versionsnummer von The Next Mutation nicht zu übersehen...


Space Quest II


Space Quest III

Eine Steigerung bei der Grafik ist nicht zu übersehen - die Bildschirmphotos spiegeln auch die Entwicklung von Sierra wieder.



Space Quest IV


SPECS & TECS

		Hersteller
Tastatur	X	Sierra On-Line
Maus	X	
Joystick		

		Preis lt. Hersteller
EGA		ca. DM 130,-
VGA	X	
SVGA		

		Besonderheiten
Adlib	X	Irrwitzige Handlung
SoundBlaster	X	
Roland	X	
General Midi		

		Schwierigkeitsgrad
EMS	X	Anfänger - Profis
286er	X	
HD 8 MB	X	
MEM 580 KB		


RANKING

Grafik
Sound
Atmosphäre
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	geplant
Handbuch	englisch
Spielsprache	deutsch
Kopierschutz	Handbuch

Quest for Glory IV
Shadows of Darkness

Die Quest for Glory-Serie ist vielen PC-Abenteurern als willkommene Abwechslung zu den klassischen Adventures bekannt. Das vierteilige Serial präsentiert sich als Mixtur aus Rollenspiel- und Adventure-Elementen.



Nicht nur Grafik und Sound, sondern auch das Rollenspiel-ähnliche Spielsystem wurde verbessert.

Diesmal verschlägt es unseren Helden nach Mordavia, einem kleinen Landstrich inmitten von Nirgendwo. Wie er in die feuchte, ihm unbekannte Höhle gekommen ist und wo seine ganze Ausrüstung geblieben ist, weiß er ebensowenig, wie er die Geschichte des idyllischen Landstrichs kennt. Mordavia ist seit einigen Jahren völlig von der Außenwelt abgeschnitten, da ein unheimlicher Sumpf alle Wege, die hin- und zurückführen, überschwemmt hat. Die Einwohner des gleichnamigen kleinen Städtchens sind deswegen - und wegen einiger anderer Ereignisse - auch dementsprechend mißtrauisch gegenüber allem Fremden geworden. Als der junge Held die Gäßchen von Mordavia betritt, bekommt er dieses gleich deutlich zu spüren: "Du verschwindest besser schnell wieder!" begrüßt ihn der Bürgermeister.





Da es offenbar keinen Weg aus Mordavia gibt und ihm das Verhalten der Einwohner etwas schleierhaft vorkommt, bleibt der Abenteurer zumindest für einige Tage in der Stadt. Wer schon einen der ersten Teile der Serie auf der Festplatte hatte, wird sich in Mordavia schnell zurechtfinden: Es gibt eine Abenteurer-Gilde, in der man sich in diversen Fertigkeiten - Klettern, Stärke usw. - üben kann, ein kleiner Shop versorgt Sie mit notwendigen Utensilien wie Essensrationen, Waffenöl und - was sich bei Shadows of Darkness als sehr wichtig erweist: Knoblauch. Ganz richtig gelesen - Knoblauch. Das Knollengewächs soll Sie vor den Bissen diverser Schattenwesen schützen, die sich in den Wäldern und Höhlen Mordavias herumtreiben. Nach einigen Gesprächen mit den Dorfbewohnern wissen Sie auch, daß die Ängste der Leute nicht ganz unbegründet sein können: Familienmitglieder verschwinden spurlos, eine Sekte namens



"The Dark Ones" hat vor einigen Jahren ihr Unwesen in und um das Städtchen getrieben und das alte Schloß Borgov nördlich der Stadtmauern wird neuerdings von seltsamen Kauzen bewohnt, die den Dorfbewohnern ziemlich unheimlich sind. Nicht zu vergessen natürlich die Zigeunerstämme, die bei den kleingeistigen Dörflern als Kinderfresser verschrieen sind.

Magier, Dieb oder Kämpfer?

Bei Shadows of Darkness wurde die Serientradition beibe-

Des Burgomeisters (so heißt der Mann!) Lieblingsbeschäftigung ist es, aus dem Fenster zu schauen und unserem Helden auf die Nerven zu gehen...

halten, nach der sich der Spieler zu Spielbeginn für eine von drei Charaktergruppen entscheiden kann: für den Kämpfer, den Dieb oder den Magier. Die Verteilung der Punkte auf mehr als zehn Fähigkeiten erinnert stark an ein Rollenspiel: Es gibt die üblichen Attribute wie: Körperkraft, Resistenz, Ausdauer, Geschicklichkeit usw. und jede Berufsgruppe sollte darauf bedacht sein, in den für Sie wichtigen Attributen die höchsten Werte stehen zu haben. Beim Kämpfer wäre das etwa Stärke und Schwertführung, beim Magier dagegen Intelligenz und "Manna". Anstatt sich einen neuen Abenteurer zu schaffen, kann der Spieler seinen Charakter aus den vorherigen Teilen natürlich auch diesmal wieder weiterverwenden. Da die Monster rund um Mordavia allesamt nicht unbedingt "ohne" sind, gibt es im jüngsten Teil jetzt auch die Möglichkeit, sich einfach um alle Kämpfe zu drücken: Ein "Strategy"-Button im Optionsmenü weist den Rechner an, alle Kämpfe für den Spieler auszutragen - und das erledigt Ihr blecherner Kumpan dann auch äußerst rabiat und effektiv.





Die Idylle trügt: In dem zauberhaften Landstrich Mordavia lauern viele Blutsauger.

Alte Bekannte

Obwohl Mordavia von der Außenwelt abgeschnitten ist, treffen Quest for Glory-Freunde einige alte, aber weniger gute Bekannte dort: Die Hexe Baba Yaga und der finstere Ad Avis pfuschen Ihnen gehörig ins Helden-Handwerk. Dafür machen Sie die Bekanntschaft einiger neuer Freunde. Domovoi, der gute Hausgeist; der bucklige Totengräber Igor und ein kleiner Gnom im Narrengewand können Ihnen weiterhelfen, wenn ihnen von Spielerseite weitergeholfen wird. Über Grafik und Sound gibt es nicht viel zu berichten: Von Teil 3 auf Teil 4 wurden am Grafikinterface keine sichtbaren Verbesserungen vorgenommen und von dem "fantastischen neuen 32-Bit Programmkern" merkt der Spieler offen gesagt überhaupt nichts. Im Gegenteil, selbst auf einem schnellen 486er treten kleinere Hüpfer und Stocker beim Mausinterface auf. Die Version, die uns zum Test vorlag, hatte einige Bugs: Bei einigen Bildern wurde die Kollisionsabfrage schlecht programmiert, sodaß die Spielfigur hin und wieder eine Hauswand einfach hochläuft. Wer hier Abhilfe sucht, muß sich eine verbesserte Version direkt beim Hersteller besorgen. Beim Sound wurde inzwischen der Schritt zur General-Midi-Unterstützung getan, was mit der richtigen Soundkarte ein grandioses Musikerlebnis garantiert.

Thomas Borovskis ■



SPECS & TECS

Tastatur		**Hersteller**
Maus	X	Sierra
Joystick		
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 100,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	Windows-Version enthalten
Roland	X	
General Midi	X	
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
386er	X	Anfänger - Fortgeschrittene
HD 18 MB	X	
MEM 580 KB	X	



RANKING

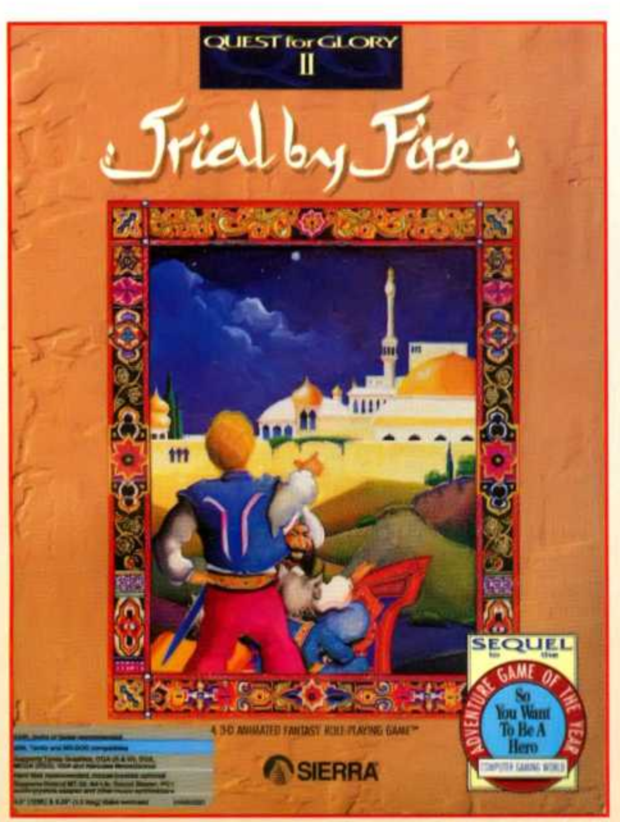
Grafik	Daumen hoch
Sound	Daumen hoch
Atmosphäre	Daumen hoch
Handhabung	Daumen seitlich
Spielspaß	Daumen hoch

CD-ROM	geplant
Handbuch	englisch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	keiner

Quest for Glory I-III

Hero Quest - So You Want to be a Hero

Unternehmenspolitik hin oder her - die Umbenennung der Serie von Hero Quest in Quest for Glory sorgte seinerzeit für einige Verwirrung. Sierra bemerkte nämlich erst nach der Veröffentlichung von Hero Quest im Jahre 1989, daß bereits ein Brettspiel mit dem gleichen Namen überall erhältlich war. Hero Quest - So You Want to be a Hero wurde kurzerhand in Quest for Glory 1 umbenannt, um Lizenzstreitigkeiten aus dem Weg zu gehen. Das Spiel mit dem völlig neuartigen Konzept - halb Adventure, halb Rollenspiel, heimste trotzdem jede Menge Auszeichnungen und Trophäen ein - genug, um gleich im nächsten Jahr ein Fortsetzung folgen zu lassen...



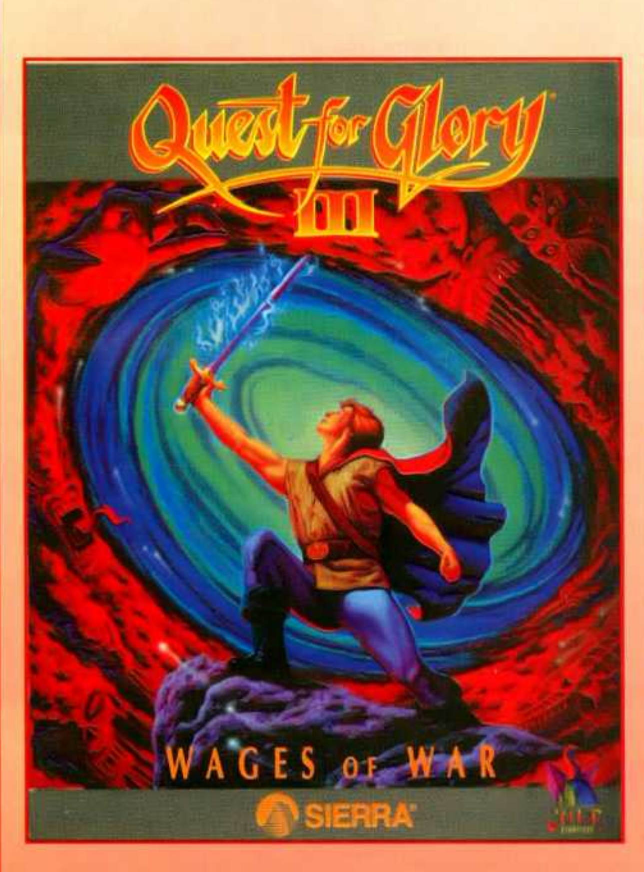






Quest for Glory II - Trial by Fire

Nachdem der Held im ersten Teil die auf orientalisch getrimmte Stadt Spielburg aus den Klauen eines bösen Magiers befreien durfte, macht er sich zu Beginn des zweiten Teils auf einem magischen Teppich in die schöne Stadt Shapeir auf. Die Ruhe, die Shapeir auf den ersten Blick ausstrahlt, währt nicht lange: Die verwunschene Stadt Reseir, die Shapeir einst wie ein Ei dem anderen glich, wird von bösen Mächten regiert. Bevor das Böse auch auf Shapeir übergreift, muß unser Held eingreifen und dem üblen Zauberer Ad Avis eins auswischen.









Quest for Glory III - Wages of War

Beeindruckt von seinen Fähigkeiten, adoptiert der Sultan von Shapeir unseren Helden und macht ihn somit zum Prinzen seines Reiches. Lange können Sie sich auf diesem Titel aber nicht ausruhen, denn es brennt schon anderer Stelle: In Tarna, dem Heimatland Ihres Weggefährten Rakeesh, droht ein Krieg zwischen den drei benachbarten Völkern. Sie werden dorthin "gebeamt" und sehen sich bis jetzt Ihrer größten Herausforderung gegenüber. Es gilt, ein gestohlenes Artefakt wieder aufzufinden, um die aufgebrachten Gemüter zu beruhigen und damit das überflüssige Blutvergießen zu verhindern.

Alone in the Dark 2

Gespenstisch

Als Alone in the Dark vor genau einem Jahr das Licht der Welt erblickte, sorgte dessen revolutionäre Spielidee mit den spektakulären Grafiken für einiges Aufsehen. Seit diesem Zeitpunkt fiebern die Fans des französischen Softwarehauses Infogrames auf den angekündigten zweiten Teil. Doch der Aufstieg gestaltet sich wie ein Update von DOS 6.00 auf DOS 6.20



Der Maler Jeremy Hartwood wird in seiner Villa Derceto erhängt aufgefunden. Selbstmord? Mord? Übernatürliche Wesen? Nach Angaben seines Butlers schien Mr. Hartwood in den letzten Monaten tief verstört, trotzdem arbeitete er bis zur Erschöpfung an der Übersetzung alter Manuskripte, die er in seinem Haus fand. Entweder als Angestellter des Nachlaßverwalters oder als Nichte des Jeremy Hartwood betritt der Spieler das verlassene Haus. In der Nachbarschaft treten zunehmend Gerüchte auf, es läge ein Fluch auf dem Gut - und es gibt viele Zeichen dafür, daß die Gerüchte keiner krankhaften Phantasie entsprungen sind. Woher kommen die markerschütternden Geräusche, woher die rätselhaften Lichter? Warum fühlt man sich von dem alten Gemäuer magisch angezogen?

Alptraumhaft

Diese Fragen sind schnell beantwortet, trifft man doch nach kürzester Zeit auf die absurdesten Geisterwesen. Doch um dem Spuk ein Ende zu bereiten, braucht man wesentlich mehr Zeit und neben etwas Ausdauer auch stahlharte Nerven. Die Programmierer haben an stimmungsvollen Musikstücken nicht gegeizt und auch jede Menge schaurige Klangeffekte im Spiel verteilt. Zusammen mit dem gespenstischen Haus und der dramatischen "Kameraführung" zieht das Spiel den Spieler auf fast gespenstische Weise in seinen Bann, die Spannung steht einem guten Horrorfilm in nichts nach. Dies kommt nicht von ungefähr, basiert die Geschichte doch auf einer Novelle des Schriftstellers H.P. Lovecraft. Wie nach dem Genuß von



Das Schloß gleicht einem Trümmerhaufen. Mit der Schrotflinte wurde diese Verwüstung allerdings nicht angerichtet; dafür sind schon die schrecklichen Horrorgestalten verantwortlich.

dessen literarischen Werken werden einen die Charaktere von Alone in the Dark bis in die Alpträume verfolgen. Der Spieler bewegt sich relativ frei durch die Villa und kann die meist schlecht versteckten Gegenstände ohne größere Schwierigkeiten an sich nehmen. Deren Einsatz stellt sich jedoch als weitaus schwieriger dar, da es keinerlei Hinweise gibt, wo sie in dem riesigen Haus zu verwenden sind. Die an den unmöglichsten Stellen auftauchenden Geister verleihen dem Adventure einen actionlastigen Charakter, wird man die ungebetenen Hausbewohner doch nur mit gezielten Schüssen oder Fußtritten wieder los.

Polygen

Die "Virtual Dreams" genannte Spielumgebung, zu der man auch heute qualitativ Gleichwertiges bestenfalls in Virtual-Reality-Maschinen findet, besteht aus dramatisch ausgeleuchteten Hintergrundgrafiken, über die sich aus Polygonen bestehende Figuren bewegen. Die sich perspektivisch verändernden Gestalten sind mit Farbverläufen und Texturen überzogen, wirken aber trotzdem recht eckig und grob. Die notwendige Rechenarbeit verschlingt vor allem bei vielen Objekten in einem Raum derart viel Leistung, daß 33 MHz für flüssige Animationen unbedingt notwendig sind. Bis zu fünf verschiedene, teils ungewöhnliche Kamerapositionen in einem einzigen Raum erlauben es dem Spieler, seine Figur in jedem Winkel beobachten zu können.

Erste Wahl

Über neunzig verschiedene Gegenstände, jeweils mit ihren speziellen Eigenschaften, werden in dem ungewöhnlichen Inventory verstaut. Um diese Gegenstände benutzen zu können oder deren Verwendung zu bestimmen, muß der Spieler das Spiel unterbrechen und auf den Inventarbildschirm wechseln. Ebenfalls ungewöhnlich ist auch die Tatsache, daß sich Alone in the Dark nur mit der Tastatur steuern läßt. Obwohl



Immer an der Wand lang. Ein falscher Schritt und man landet einige Meter weiter unten.



Unter Deck verbergen sich die unheimlichsten Gestalten in moderigen Kisten und Fässern.





Als tapferer Held muß man auch schwindelfrei sein (oben). Vier Spielkarten mitten in einem Labyrinth? Da muß doch ein Rätsel dahinterstecken (mitte)! Mit Monstern wird auch im zweiten Teil nicht gespart. Hier greift ein spinnenähnliches Wesen unseren Helden an (unten).

dies etwas altertümlich wirkt, sind damit genauere Ergebnisse möglich, als sie Maus oder Joystick bieten könnten. Die herausragende Grafik, die stimmungsvolle Musik und vor allem die perfekte Atmosphäre machen das Spiel auch heute noch zur ersten Wahl für Fans kniffliger und spannender Action-Adventures.

Alone in the Dark 2

Der zweite Teil von Alone in the Dark hat keinen so zugkräftigen Namen wie Lovecraft zu bieten, die Story wird von Voodoo-Legenden der amerikanischen Südstaaten geprägt. Kurze Zeit nachdem Edward Carnby die Abenteuer von Derceto überstanden hat, muß sich der mittlerweile auf Okkultismus spezialisierte Privatdetektiv wieder auf einen gefährlichen Weg machen. Sein Freund Ted Sticker hat sich mit der Entführung des kleinen Mädchens Grace Saunders beschäftigt und schrieb in seinem letzten Brief einen Hilferuf an Carnby. Nachdem Ted Sticker längere Zeit nichts von sich hat hören lassen, beschließt Carnby am 24. Dezember 1925, auf den Heiligen Abend zu



Geister im Vergleich

Vor allem die Gegner haben im zweiten Teil von Alone in the Dark abspecken müssen. Nicht nur, daß sie weniger skurril sind, auch die grafische Qualität hat gelitten. Dafür glänzen sie mit gefährlicher Intelligenz und Kampfkraft.





Schön, phantasievoll und dumm: die Gestalten des ersten Teils.





Auch im zweiten Teil sind die Horrorfiguren eine Augenweide.

verzichten und die Sache in die eigene Hand zu nehmen. Nach Stickers Brief scheint One Eye Jack (Karo Bube), ein vor 200 Jahren lebender Pirat, die kleine Grace entführt zu haben. Bereits damals hat er Elisabeth Jarret von dem britischen Schiff Flying Dutchman geraubt - ist er zurückgekehrt, um mit seinen Untaten wieder von vorne anzufangen?

Piratenhorden

Auf dem luxuriösen Gut Hell´s Kitchen, auf einer Klippe an der kalifornischen Pazifikküste gelegen, befand sich One Eye Jacks letzter Wohnsitz. Genau dort beginnt der Spieler in der Gestalt Edward Carnbys mit seinen Nachforschungen. In verschiedensten Schauplätzen trifft Carnby auf längst verstorbene Piraten, aber auch Geister von Polizisten, Puppen und Köchen machen ihm das Leben zur Hölle. Die Tür zu Hell´s Kitchen scheint verschlossen zu sein, daher muß Carnby versuchen, in dem riesigen labyrinthartigen Park vor der Villa einen Eingang zu finden. Bereits hier zeigt sich die Phantasie der Spieldesigner, denn animierte Büsche und angriffslustige Äste unterstützen die Piraten nach besten Kräften. Hat man es erstmal in die Villa geschafft, die längst nicht so groß ist wie das Haus Derceto, nimmt die ohnehin schon große Zahl der Feinde noch zu: Fliegende Dreizacks, beweglicher Wandschmuck und wahre Horden von Piraten machen jeden Schritt zum Abenteuer. Die kniffligen Rätsel lassen den Spieler fast verzweifeln.

Eingekreist

Bis man es endlich zum Geisterschiff geschafft hat, auf dem der große Showdown stattfindet, ist wohl auch der begabteste Spieler um gute 70 Stunden gealtert, da der Schwierigkeitsgrad, aber auch die Abwechslung des Spiels im Vergleich zum ersten Teil stark zugenommen hat. Infogrames hat das letzte Jahr dazu verwendet, die Animationen realistischer und flüssiger zu gestalten. Trotzdem sind die Systemvoraussetzungen nicht wesentlich angestiegen. Darüber hinaus handeln die Personen und animierten Gegenstände intelligenter - sie versuchen sogar, Carnby über mehrere Räume hinweg einzukreisen. Die Hintergrundbilder sind weiter verschönert worden, die "Kameras" sind an sinnvolleren Orten plaziert und der Inventarbildschirm ist nun leichter zu bedienen, da selten genutzte Tätigkeiten wegrationalisiert wurden.

Downgrade

Die animierten Objekte haben einiges an Reiz verloren. Zwar bewegen sie sich nun perfekt und sind ernstzunehmende Gegner geworden, jedoch sind sie weitaus weniger skurril als ihre Vorgänger, auch die Texturen und Farbverläufe wurden zugunsten der Geschwindigkeit geopfert. Die Musik wurde wieder perfekt der Atmosphäre angepaßt, besonders die schaurigen Versionen bekannter Weihnachtslieder passen gut in die Szenerie. Insgesamt kann man Alone in the Dark 2 wieder als ganz großen Wurf bezeichnen, allerdings unterscheidet sich das Spielprinzip nicht vom ersten Teil. Die Stimmung kommt keinesfalls an die seines Vorgängers heran, dafür wurde der Schwierigkeitsgrad und die Komplexität des Spiels kräftig angehoben.

Harald Wagner ■



Die abstrakten Perspektiven sind immer noch das Aushängeschild von Alone in the Dark.



SPECS & TECS

Tastatur	X	**Hersteller**
Maus		Infogrames
Joystick		
EGA	X	**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	Einzigartige
Roland	X	Polygongrafik
General Midi		
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
286er	X	Für Fort-
HD 14 MB	X	geschrittene
MEM 580 KB	X	



RANKING

Grafik:	👍
Atmosphäre	👍
Storyline	👉
Handhabung	👉
Spielspaß	👍

CD-ROM	geplant
Handbuch	deutsch
Spielsprache	deutsch
Kopierschutz	knifflig

Goblins 3

Von Gobliiins, Gobliins

Trio mit vier Fäusten!

Gobliiins, 1991

Weil ein böser Unbekannter allzu heftig die Voodoo-Puppe von König Angoulafre malträtiert, verliert dieser kurzerhand seinen Verstand. Heilung verspricht nur eine Medizin, die der hinterhältige Zauberer Niak zusammenbrauen kann. Die drei Goblins Asgard, Ignatius und Oups machen sich auf den Weg, um das gewünschte Präparat zu besorgen. In den nun folgenden 22 Levels erwarten das muntere Terzett unter anderem fleischfressende Pflanzen, seltsame Krokodil-Hunde und jede Menge anderer verrückter Figuren. Jeder Goblin verfügt über bestimmte Fertigkeiten, die Sie möglichst sinnvoll kombinieren sollten, um die gestellten Probleme zu lösen. Allerdings ist Vorsicht geboten: Bei ausgesprochen ungeschickten Aktionen verkürzt sich eine Energieleiste; sinkt sie auf Null, müssen Sie von vorne beginnen.
Gesteuert und "programmiert" werden die Goblins mit der Maus. Ein Bedienfeld zeigt Ihnen jederzeit den momentan aktiven Kobold und den aufgesammelten Gegenstand, wobei sich allerdings immer nur ein einziger im Inventory befinden darf. Den Wiedereinstieg erleichtert ein Paßwortsystem, das Ihnen nach jedem absolvierten Level einen siebenstelligen Code verrät.
(Fortsetzung Seite 64)

Ohne Zweifel nehmen die ausgeflippten Komiker der Goblins-Trilogie eine Sonderrolle zwischen all den Adventure-Helden ein. Wenn Sie Rätsel pur mögen, dafür auf langatmige Dialoge verzichten können und sich von irrwitzigen, zum Teil äußerst heiklen Puzzles nicht abschrecken lassen, sind Sie bei Coktel Visions erfolgreichen Kobolden genau richtig.



Nicht nur bei Korrekturlesern stiften die Titel immer wieder Verwirrung. Wird "Goblins" nun mit zwei oder drei "i" geschrieben? Und um welchen Teil handelt es sich dann? Die Sache ist eigentlich ganz einfach: Bei jeder neuen Folge wurde ein weiteres "i" abgezwackt, der erste Teil hatte drei, der zweite folglich deren zwei und der neueste, der dritte und wahrscheinlich letzte, hat nur noch ein einziges. Gleichzeitig können Sie daran auch ablesen, wie viele Goblins jeweils mit von der Partie sind. Das aktuelle Werk präsentiert uns mit dem Journalisten Blount einen taufrischen Goblin, der die Suche nach dem Goblin-Fräulein Wynonna aufnimmt. Hintergrund des Spießrutenlaufs über insgesamt 19 Level: Mit der jungen Dame ist gleichzeitig auch der Schlüssel zu einem immens wichtigen Labyrinth verschwunden.



Sieben Schlägertypen wollen beseitigt werden, ehe man Wynonna aus ihrer mißlichen Lage befreien kann.

und Goblins





Gobliiins 1: Während sich einer der drei im Kopf der Figur versteckt, greift ein Skelett an. Auch Teil 1 enthält viele knifflige Kopfnüse. (links)

Der tapfere Kobold, der die drei gestellten Aufgaben im Inneren des Irrgartens als erster absolviert, beschert seinen Landsleuten ewiges Wohlergehen. Kein Wunder, daß sich um dieses Privileg einige gekrönte Häupter der Goblins-Welt streiten. Nicht auszudenken, wenn das Stück Metall in falsche Hände gerät. Der Reporter startet also umgehend seine Rettungsaktion und muß - neben Wynonna - die beiden verfeindeten Könige Xina und Bodd finden, um sie für seine Zeitung zu interviewen. Wird es ihm gelingen, eine weitere kriegerische Auseinandersetzung zu verhindern, seine Angebetete ausfindig zu machen und zudem den ultimativen Test im Foliandre-Labyrinth zu überstehen?

Die Goblins-Evolution geht weiter

Besitzer der beiden ersten Erfolgstitel werden sich fragen: Worin besteht nun - abgesehen von der Story - der Unterschied zu den zwei Vorgängern? Zum einen hat sich grafisch eine Menge getan.



Kaum zu glauben, daß sich im Gehörgang des Riesen ein dringend benötigter Gegenstand befindet.

Alle Goblins auf einen Blick

Wo rohe Kräfte sinnvoll walten: Asgard



Der Bursche trägt nicht zu Unrecht zwei kleine Teufelshörnchen, die bereits auf sein Gemüt schließen lassen. Wann immer sich die Gelegenheit bietet, schlägt er so kräftig zu, daß sich dringend benötigte Teile lösen und somit von Oups aufgehoben werden können. Außerdem kann sich Asgard an Seilen hinaufhangeln.

Hokus, Pokus, Ignatius!



Ein Knochen muß in eine Flöte verwandelt werden? Die Regenwolke soll sich entleeren? In solchen und ähnlichen Fällen ist Ignatius der richtige Goblin zur rechten Zeit. Mit wilder Gestik konzentriert er alle magische Kraft auf eine Sache und - schwuppdiwupp - ist ein neuer Gegenstand daraus geworden.

Goblin mit Herz und Hand: Oups



Nur dieser Techniker ist in der Lage, Objekte aufzunehmen und einzusetzen. Das große Handicap: Er kann jeweils nur einen einzigen Gegenstand gleichzeitig bei sich tragen.

Frechheit siegt: Winkle



Beim einen Teil des Gobliins 2-Teams scheinen jegliche Erziehungsbemühungen vollkommen fehlgeschlagen zu haben. Hemmungslos legt sich der unverschämte Kerl mit jedem - ob Freund oder Feind - an, der sich ihm in den Weg stellt. Daß er dabei auch des öfteren vom Faustrecht Gebrauch macht und sowohl mit Federvieh als auch mit friedlichen Zeitgenossen nicht gerade zimperlich umgeht, machen ihn zum Spezialisten für Aufgaben, wo es mit netten Worten nicht mehr getan ist - kurz: Ein Goblin fürs Grobe. Zu erkennen ist der muntere Geselle an seinem breiten Grinsen und dem überdimensionalen Riechorgan.

Bitte recht freundlich: Fingus



Winkles Partner ist der Traum aller Schwiegermütter: Immer freundlich, immer hilfsbereit und tadellose Manieren, an denen Herr Knigge seine helle Freude haben würde. Selbst finsterste Gesellen bringen Fingus nicht aus der Ruhe. Zwar greift er ab und zu auch zu einer härteren Gangart und unterstützt den Kollegen Winkle nach Leibeskräften, aber dabei werden stets die Regeln des Anstands gewahrt.

Schaf im Wolfspelz: Blount



Der Korrespondent der Goblins-Welt spielt die Hauptrolle im neuesten Knobelknüller. Ihn erwischt es besonders hart, da er sich - bedingt durch eine Konfrontation mit einem Wolf - bei Mondlicht in einen Werwolf verwandelt. Zwar ist er größtenteils auf sich allein gestellt; im Verlauf des Spiels können Sie jedoch auch auf seine Gefährten (Magier Ooya, Boa Fulbert und den leicht verrückten Papagei Chump) zurückgreifen. Es ist sogar möglich, daß Sie die Kontrolle über seine große Liebe Wynonna übernehmen und auf diese Weise dem Bösewicht die krumme Tour vermasseln.

➢ Vom Schwierigkeitsgrad her handelt es sich beim ersten Teil um den mit Abstand einfachsten, so daß er sich ideal für den Einstieg in die Goblins-Welt eignet. Wie seine Nachfolger bietet Gobliiins komplett deutsche Bildschirmtexte und auch eine CD-ROM-Fassung ist mittlerweile erschienen. Soundkarten werden zwar unterstützt, kommen aber nur bei einigen eingestreuten Effekten zum Einsatz. Außer einer VGA-Karte und einem 286er stellt das Spiel keinerlei Ansprüche an die Hardware.

Engelchen und Teufelchen

Gobliins 2, 1992

Zwei Goblins-Charaktere, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten, bilden ein perfekt aufeinander abgestimmtes Team in der gelungenen Fortsetzung. Fingus und Winkle nennen sich die beiden wackeren Helden, die sich diesmal im Auftrage ihres Königs auf die Socken machen, um den verschwundenen Thronfolger wiederzufinden, der mal wieder in die falschen Hände geraten ist. Die Reduzierung auf zwei Goblins bedeutet allerdings keinen entscheidenden Vorteil, was die Lösbarkeit des Adventures anbelangt. Im Gegenteil: Der zweite Teil ist ein gutes Stück komplexer und bietet deutlich schwierigere Rätsel. Dafür wurde die Grafik - trotz gleichem VGA-Modus - kräftig aufgebohrt; die Animationen sind noch umfangreicher ausgefallen und endlich dürfen auch die Soundkarten ihre Muskeln spielen lassen. Eine Reihe unterhaltsamer Songs begleitet Sie auf Ihrem Trip durch die phantasievoll eingerichtete Goblinswelt. Die seit einiger Zeit erhältliche CD-ROM-Version bietet Ihnen zusätzlich Sprachausgabe auf hohem Niveau und der Sound klingt auf dem Silberling noch vollkommener. Ansonsten sollte Ihr PC mindestens über eine 286er-CPU mit 16 MHz und 5 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte verfügen, um diese Adventure-Perle genießen zu können.



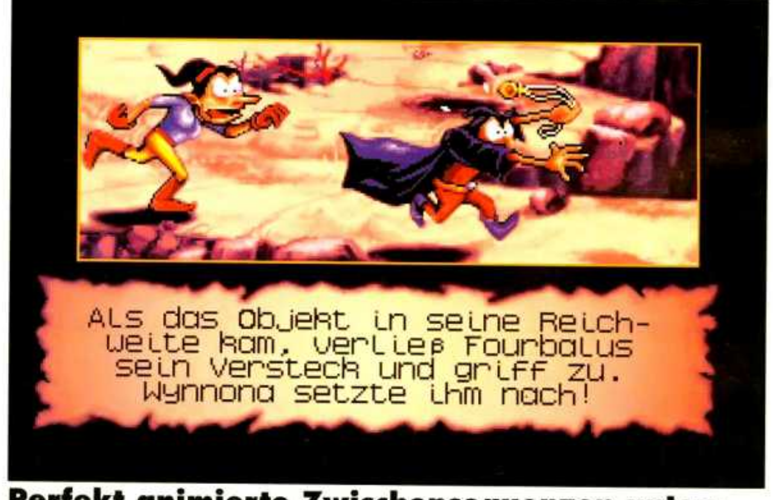
Die Oma klagt uns, daß es ins Dach ihres Häuschen regnet - ein Blick ins Inventory läßt solche Probleme bald der Vergangenheit angehören.

Die Bilder sind wesentlich detailreicher und nutzen die Farbenpracht einer VGA-Karte intensiver als zuvor. Statt ständig zwischen verschiedenen Räumen umzuschalten (wie dies bei Gobliins 2 geschah), hat Coktel Vision inzwischen das Scrolling entdeckt. Da zusätzlich durch ein Tür-Symbol in andere Welten gewechselt werden kann, erhöht sich die Anzahl der Schauplätze enorm, was den Schwierigkeitsgrad ein weiteres Mal ansteigen läßt. Nicht nur, daß nun mehr Figuren und Gegenstände auftauchen, auch die Tatsache, daß die meisten Puzzles nur im Zusammenspiel mit den ständig wechselnden Begleitern gelöst werden können, macht viele Level zu einem Garanten für stundenlange Sitzungen.

Verrückte Animationen zählten schon immer zu den Highlights der Goblins-Serie, so daß auch Teil 3 nicht aus der Reihe fällt. Im Gegenteil: Der Überraschungseffekt verfehlt selten seine Wirkung auf die Lachmuskeln. Wie schon bisher wird dieses knallharte Knobel-Epos durch



Eine Vielzahl von Zutaten gilt es richtig zu vermengen, um sinnvolle Endprodukte zu erhalten.



Perfekt animierte Zwischensequenzen unterhalten uns auf angenehme weise!

Geprüft und für gut befunden: Die Benutzeroberfläche

1 2 3 4 5 6

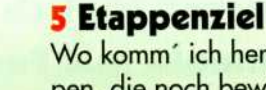
1 Dateiverwaltung
Speichern und Laden von Spielständen

2 Joker
Wenn Sie absolut nicht mehr weiterwissen, dürfen Sie die Joker-Funktion in Anspruch nehmen. Doch Vorsicht: Das "Spicken" in der Lösung des jeweiligen Levels ist nur fünfmal möglich.

3 Goblins News
Hier erfahren Sie aktuelle Neuigkeiten über Ihren Helden aus den Schlagzeilen der Lokalzeitung.

4 Inventar
Neben der rechten Maustaste können Blounts Souvenirs auch über die Menüleiste angewählt werden.

5 Etappenziel
Wo komm´ ich her, wo geh´ ich hin: Die Karte zeigt alle Etappen, die noch bewältigt werden müssen.



6 Optionen
Die abwechslungsreiche Musikuntermalung kann mit diesem Icon ein- und ausgeschaltet werden.







aberwitzige Zwischensequenzen aufgelockert. Beim Thema Sound hat der Coktel Vision-Musikus wieder einige attraktive Musikstücke für AdLib- und SoundBlaster-Kompatible beigesteuert. Auch die Effekte passen zu diesem Spiel wie die Faust aufs Auge. Die komfortable Bedienung per Maus wurde seit Gobliiins ständig verbessert. Jetzt steht Ihnen eine erweiterte Iconleiste zur Verfügung, die bei Berührung mit dem Cursor herunterklappt. Mit der rechten Maustaste aktivieren Sie das Inventory, während die linke für die Steuerung von Blount & Co. verantwortlich ist.

Schlappmachen gilt nicht

Machen Sie auf keinen Fall den Fehler, sich den neuen Goblins-Teil nur aufgrund der exquisiten Grafik anzuschaffen. Das Spiel hat in diesem Bereich große Stärken und bei den Animationen werden Sie sich so manchen Lacher nicht verkneifen können, aber dies ist nur die eine Seite der Medaille. So mancher blutige Anfänger, der sich von den putzigen Kerlchen blenden ließ, wird schon beim dritten Level ernsthaft daran denken, das Spiel wieder von der Festplatte zu entfernen. Der Grund: Mit der Logik nehmen es die Goblins nicht allzu genau. Auf die Lösung mancher Puzzles kommt man tatsächlich nur durch stundenlanges Ausprobieren und unermüdlichen Einsatz des Inventory mit sämtlichen Objekten und Gestalten, die der Goblin antrifft. Wenn Sie jedoch reichlich Erfahrung mit "normalen" Adventures sammeln konnten und zudem mit einem belastbaren Nervenkostüm, einer robusten Kaffeemaschine und viel Zeit ausgestattet sind, lohnt sich der Kauf unbedingt. Goblins 3 bietet Ihnen wochenlanges Gehirnzellentraining mit viel Humor!

Petra Maueröder ■



Als Werwolf hat Blount wohl kaum eine Chance, die Gunst der Prinzessin zu erringen...



SPECS & TECS

Tastatur	X	**Hersteller**
Maus	X	Coktel Vision
Joystick	X	
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	256 KB XMS erforderlich
Roland		
General Midi		
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
386er	X	Für Fortgeschrittene
HD 9 MB	X	
MEM 640 KB	X	



RANKING

Grafik:
Atmosphäre
Storyline
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	ja
Handbuch	deutsch
Spielsprache	deutsch
Kopierschutz	normal

Eco Quest 2: The Lost Secret of the Rain Forest

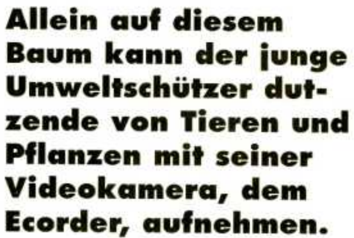
Abstecher zur grünen

Sie kaufen Gemüse aus biologisch-dynamischem Anbau, fahren mit dem Fahrrad täglich ins 50 km entfernte Büro und sammeln mit Feuereifer leere Joghurtbecher? Prima, dann fehlt Ihnen ja nur noch das passende Adventure: Eco Quest 2 trägt nicht nur den "Grünen Punkt", sondern liegt auch inhaltlich voll im Trend der Zeit.



Adam Greene hat´s gut: Anstatt wie seine Altersgenossen brav in die Schule gehen zu müssen, unternimmt er mit seinem Vater ausgedehnte Reisen rund um den Globus. Sein Erzeuger und Namensgeber macht das natürlich nur in zweiter Linie aus Spaß an der Freude. Zum einen ist er ein renommierter Wissenschaftler, zum anderen stellt er sein Wissen auch in den Dienst einer Naturschutzorganisation.
Diesmal verschlägt es die beiden Weltenbummler ins exotische Südamerika, genauer gesagt nach Iquitos in Peru. In dem kleinen Nest scheint es einige besonders schlimme Fälle von Umweltverschmutzung zu geben, denen die beiden auf den Grund gehen wollen. Kaum haben sie die lästigen Zollformalitäten hinter sich gebracht, entwickelt sich die Exkursion zum Alptraum: In einem unbeobachteten Moment wird der Koffer von Mr. Greene entwendet! Während sich der Herr Papa um neue Aus-





Allein auf diesem Baum kann der junge Umweltschützer dutzende von Tieren und Pflanzen mit seiner Videokamera, dem Ecorder, aufnehmen.



Adam taucht unter



Schon der erste Teil der umweltfreundlichen Adventure-Reihe geizt nicht mit Greenpeace-kompatiblen Inhalten, faszinierenden Grafiken und entschärften Puzzles speziell für das junge Publikum.
Zwar sind die wunderschönen Unterwasser-Bilder von Eco Quest 1 nicht so hinreißend putzig wie die des Nachfolgers, dafür sind die Rätsel ein gutes Stück logischer und damit für Kinder wesentlich geeigneter. Vom Umfang her gehört es zu den ausgesprochenen Leichtgewichten des Sierra-Sortiments; mehr als einen Abend wird ein Fortgeschrittener zur Rettung der Ozeane nicht benötigen. Wobei wir auch gleich bei der Story wären: Im Swimming-Pool der Familie Greene dreht der Flipper Delphineus seine Runden. Adam erfährt von ihm, daß Walkönig Cetus sich in einem Schleppnetz verfangen hat und dort hilflos auf seine Rettung wartet. Der kesse Naseweis schnappt sich seine Taucherausrüstung und eilt mit seinem Freund zum Schauplatz des Geschehens. Unterwegs gibt es neben reichlich Recycling-fähigem Unrat auch viele Probleme zu lösen: Fische, Muscheln und allerlei Fabelwesen wollen aus ihren verzweifelten Lagen befreit werden, bevor zum Schluß der große Showdown mit einem heimtückischen Mantarochen (dem Bösewicht von Eco Quest 1) stattfindet.

Lunge

weise und Bargeld kümmert, macht es sich der Junior in einem Ruderboot bequem, das kurz darauf von zwei Fischottern entführt wird. Als Adam wieder zu sich kommt, befindet er sich schon mitten im Urwald. Seine beiden Kidnapper bitten ihn, den Tieren des Dschungels im Kampf gegen die Umweltfrevler zu helfen.

Putzigkeit kennt keine Grenzen

Bei allem Respekt vor den grafischen Knallbonbons anderer Adventures: Was die Grafiker bei Eco Quest 2 geleistet haben, wird nicht nur beim jugendlichen Publikum spontane Kommentare à la "Sind die süüüüß!" hervorrufen. Viele Bilder erreichen ein Niveau, das den Disney-Produktionen zur Ehre gereichen würde, und es ist wohl offenkundig, daß die Sierra-Künstler hier und da etwas bei den Kollegen gespickt haben. Wenn Adam mit einem der putzigen Tierchen ins Gespräch kommt, wird ein Fenster eingeblendet und der Spieler kann einen witzigen Dialog beobachten. Die farbenprächtige Cartoon-Grafik wird außerdem bereichert durch eine Reihe drolliger Animationen.
Beim Sound gibt es hingegen nicht soviel Positives zu berichten. Außer bei der hervorragenden Titelmelodie blitzt nur an sehr wenigen Stellen das Talent der Musiker auf. Die Soundeffekte entsprechen hingegen dem gewohnt hohen Sierra-Niveau, was im übrigen auch auf die komfortable Mausbedienung zutrifft.

Ein kinderleichtes Adventure

Bei Eco Quest 2 wurde der Schwierigkeitsgrad der Puzzles nochmals stark nach unten korrigiert. Erfahrene Sierra- oder LucasArts-Spezialisten werden dem Spiel - außer der Grafik - nicht viel Positives abgewinnen können und es innerhalb weniger Stunden gelöst haben. Einige unlogische Fallstricke konnten sich die Designer aber auch diesmal nicht verkneifen, an denen Kids ab 10 Jahren (laut Werbung die anvisierte Zielgruppe) lange zu knabbern haben werden - falls sie nicht vorher die Maus fluchend in die Ecke werfen.
Wenn bei Ihren Strike Commander-Einsätzen aber sowieso ein Pulk Kinder um sie herumwuselt, können Sie mit Eco Quest 2 etwas gegen Ihr schlechtes Gewissen unternehmen. Die Adventures der Sierra-Serie sind glücklicherweise auch in Deutsch erhältlich und garantiert gewaltfrei - bei vielen Neuerscheinungen nicht unbedingt eine Selbstverständlichkeit.
Der geforderte Kaufpreis ist gerechtfertigt, wenn Sie das Programm als Möglichkeit sehen, einem Game Boy-Jünger auf unterhaltsame Weise das Thema Regenwald näherzubringen. Unter strengen Adventure-Gesichtspunkten ist das Spiel zwar kein Super-GAU, aber immerhin eine kleine (Umwelt-) Katastrophe.

Petra Maueröder ■

Im Dorf der Eingeborenen lernt der Spieler viel über Lebensgewohnheiten und Kultur der Bewohner.



Recycling lebt vom Mitmachen



Da der Sprößling beim Spielen auch was fürs Leben lernen und nicht nur schnöde Puzzles knacken soll, wurde dem Adventure zusätzlich ein sogenannter "Ecorder" verpaßt. Hinter diesem originellen Wortspiel verbirgt sich eine Art Fernbedienung, mit der man alle Tier- und Pflanzenarten, die Adam begegnen, auf einfachste Weise "einscannen" kann. Anschließend können Sie über jeden Eintrag detaillierte Informationen abrufen oder an einem kleinen Wissenstest im Multiple-Choice-Verfahren teilnehmen.
Äußerst punkteträchtig gestaltet sich auch die Wiederverwertung von Cola-Büchsen, Autoreifen und sonstigem Unrat. Für diese Tätigkeiten hat Sierra - als Pendant zum "Reißverschluß-Symbol" bei den Larry-Adventures - ein Recycling-Icon eingebaut, mit dem sich solche Arbeiten ohne schmutzige Hände erledigen lassen.



SPECS & TECS

Tastatur, Maus, Joystick	**Hersteller**: Sierra
EGA, VGA, SVGA	**Preis lt. Hersteller**: ca. DM 120,-
Adlib, SoundBlaster, Roland, General Midi	**Besonderheiten**: Umfangreiches Begleitmaterial
EMS, 286er, HD 8 MB, MEM 640 KB	**Schwierigkeitsgrad**: Anfänger bis Fortgeschrittene



RANKING

Grafik:
Sound
Atmosphäre
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	nein
Handbuch	deutsch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	Handbuch

Sam & Max Hit the Road

Albernheiten

Für Sauertöpfe, die über Day of the Tentacle nicht lachen konnten, setzt LucasArts noch einen drauf. Sam & Max, zwei amerikanische Comichelden, machen den Bildschirm auf derart alberne Weise unsicher, daß einigen Spielern das Lachen schon wieder im Halse stecken bleiben kann.



Sam und Max, zwei Mitarbeiter der Freelance Police, bekommen von ihrem Chef den Auftrag, die Vorgänge im nahegelegenen Zirkus aufzuklären. Ihr Kontaktmann verrät den beiden auch gleich, um was es geht: zwei der Hauptattraktionen der Skurrilitätensammlung sind verschwunden. Zum einen hat sich der in einem Eisblock eingefrorene Yeti Bruno aus dem Staub gemacht, zum anderen soll er auch noch Trixxi, das Mädchen mit dem Giraffenhals, entführt haben. Die zwei Helden machen sich sofort auf den Weg, um die beiden wieder einzufangen, doch wie es sich für einen waschechten Comic gehört, sind dazu einige haarsträubende Abenteuer zu bestehen. Denn mit Comic sind hier keineswegs Produkte wie Heidi oder Biene Maja gemeint, sondern eher uramerikanische Produktionen wie Tom & Jerry oder die Duck Tales. Mit jeder Menge schwarzem Humor, sinnlosen und für Toons harmlosen Brutalitäten und liebevoll albernen Details feuern Sam der Hund und Max der Hase ein wahres Feuerwerk an skurrilen Witzen auf die Lachmuskeln ab.



Cartoon

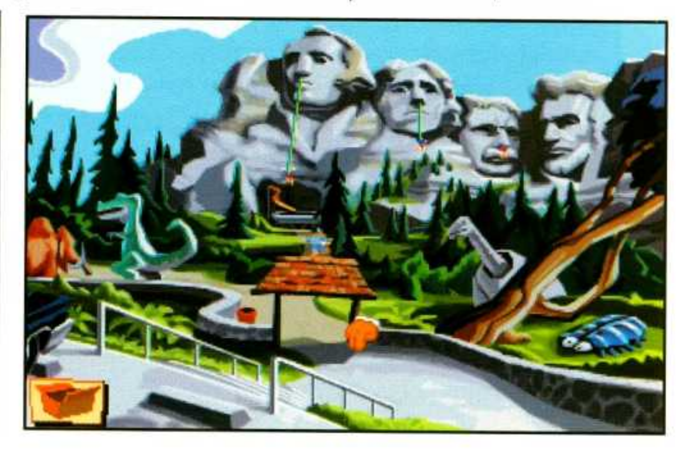
Die eigentliche Storyline des Spiels könnte in zwei Sätzen erzählt werden (was hier natürlich nicht getan wird). Das Spiel besteht hauptsächlich aus wirklich witzigen Schauplätzen, ungewöhnlichen Spielen im Spiel, originellen, aber doch lösbaren Puzzles und einer gehörigen Portion guter Laune, die Sam & Max zu einem der wichtigsten Ereignisse in der Adventuregeschichte machen - die Grenze zum interaktiven Cartoon wird gerade überschritten.

Quo vadis, SCUMM?

Nahezu jedes Adventure wird von LucasArts mit einer neuen Version der SCUMM-Oberfläche (Script Utility for Maniac Mansion) ausgestattet, bei der der Spieler aus einer Reihe von Verben wählte, die er auf sein Inventar anzuwenden hatte. Bei Sam & Max geht der Hersteller neue Wege: die Verbliste und das Inventory sind vom Bildschirm verschwunden, nur ein kleines Icon bietet den Zugang zu den altbekannten Funktionen. Wie von Sierra-Produkten gewohnt, kann man nun auch mit der rechten Maustaste durch die Verben wechseln, mit der linken wird es verwendet. Gleichzeitig wurde die Anzahl der Verben auf fünf zusammengestrichen (Schauen, Reden, Nehmen, Benutzen und Gehen), was der Bedienerfreundlichkeit stark entgegenkommt. Durch einen sich verändernden Mauscursor wird angezeigt, ob die ausgewählte Tätigkeit mit dem darunterliegenden Gegenstand überhaupt sinnvoll ist, das ner-



Die Spieldesigner haben ihre wildesten Phantasien aus allen Alpträumen zusammengekratzt, um den Vortex zu gestalten.



venaufreibende Pixelsuchen gehört hiermit glücklicherweise der Vergangenheit an. Auch das übrige Spiel kommt vor allem Adventureeinsteigern entgegen, da die Rätsel weitestgehend logisch aufgebaut sind und sich die Spielfläche schrittweise erweitert. So kommt man also nicht in die Versuchung, an völlig falschen Orten ein fehlendes Puzzleteil zu suchen.

Ausgesprochen

Grafisch hat das Spiel einiges zu bieten. Anstelle möglichst realitätsnaher und speicherfressender Hintergrundgrafiken werden hübsch gezeichnete Gemälde verwendet, auf modisch schräge Linien, wie sie bei Larry oder Day of the Tentacle zu sehen sind, wurde vernünftigerweise verzichtet. Die beiden Hauptdarsteller bewegen sich schnell und flüssig, auch das vertikale Scrolling gelingt (33 MHz vorausgesetzt) ohne bemerkenswerte Wackler. Der Sound ist technisch hervorragend - stimmungsvolle Hintergrundmusik, comicartige Soundeffekte und im Intro eine glasklare Soundausgabe. Sämtliche Texte (geschrieben und gesprochen) wurden aus dem Englischen ins Deutsche übersetzt, die CD-Version soll sogar völlig vertont werden. Allerdings birgt eine Übersetzung stets die Gefahr, daß wertvolle Wortwitze verlorengehen. Wer des Englischen mächtig ist, sollte sich daher besser die Originalversion zulegen.

Einsteigertip

Sam & Max ist wohl vor allem an Einsteiger in das Genre gerichtet. Die meist unkomplizierten Rätsel, die immerwährende Motivation, die einfache Steuerung und vor allem die absolut witzige Handlung machen das Spiel zwar auch für Fortgeschrittene interessant, nach zwei bis drei Abenden hat man das Spiel dann aber bereits gelöst. Wegen des derben, schwarzen Humors und diverser witziger Brutalitäten empfiehlt der Hersteller das Spiel für Abenteurer ab 12 Jahren, harmloser und sinnvoller als das Konsumieren von Tom & Jerry am Fernsehgerät ist das Spiel aber allemal.

Harald Wagner ■



Anstatt aus einer Textliste auszuwählen, muß man bei Sam & Max aus verschiedenen Icons wählen.



SPECS & TECS

Tastatur	X	**Hersteller**
Maus	X	LucasArts
Joystick	X	
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,-
SVGA	X	
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	Brettspiel
Roland	X	im Handbuch
General Midi	X	
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
386er	X	Für Einsteiger
HD 17 MB	X	und Profis
MEM 581 KB	X	



RANKING

Grafik
Sound
Atmosphäre
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	geplant
Handbuch	deutsch
Spielsprache	deutsch
Kopierschutz	normal

Spiele im Spiel

Sam & Max geizt nicht mit themenfremden Details. Mit insgesamt sechs Spielen im Spiel dürfte es in dieser Disziplin sicherlich einen Spitzenplatz innehalten, überdies wird damit wohl jedem etwas geboten.



Bratz, das Vieh
Ein makaberes Reaktionsspiel, das in verschiedensten Versionen vor allem unter Windows Verbreitung fand: Sam muß mit einem ausgewachsenen Holzhammer Rattenköpfe einschlagen.



Car Bomb
Der Höhepunkt der Sammlung ist diese Version von Schiffe-Versenken: zwei verschiedene Bombenarten, Trampolinfelder, ein respektabler Gegner und hervorragende Grafik.



Highway-Surfen
Ein weiteres Reaktionsspiel: Sam muß den Wagen um die Schilder herumfahren, damit Max nicht vom Wagen gefegt wird. Gelingt dies nicht, kann Max immer noch darüberspringen.



Anziehpuppen
Langweilig - langweilig - langweilig - langweilig - ziehe die zwei Puppen möglichst lustig an - langweilig - langweilig - langweilig - langweilig - langweilig - langweilig



Gator Golf
Eine besonders langweilige Golfvariante, weder das Zielen ist schwer noch sind die aktivierten Ziele besonders witzig. Das Abschießen der Alligatoren ist da um einiges lustiger.



Max´ Malkasten
Eine Art Malen nach Zahlen - ohne Zahlen. Jeweils gleichfarbige Farbfelder werden gleichzeitig eingefärbt, die Formen sind fest vorgegeben.

Gabriel Knight - Sins of the Fathers

Der siebte Sohn



Kennen Sie den Film "Angel Heart"? Wenn ja, und falls die spannende Story um übersinnliche Geschehnisse auch Sie gefesselt hat, hätte Sierra ein Adventure zu bieten, das eine ganz ähnliche Handlung und eine mindestens ebenso gute Atmosphäre hat.

Sierra On-Line ist vor allem dafür bekannt, auf seiner Schiene der Serien-Adventures festgefahren zu sein. Dieser Vorwurf - sofern es denn überhaupt einer ist - stimmt nicht unbedingt. Adventures wie Freddy Pharkas und neuerdings auch Gabriel Knight zeigen, daß der Spieleriese auch neuen Ideen gegenüber aufgeschlossen sein kann - wenn er nur will. Während Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist mehr in die Richtung Klamauk und Ulk tendierte, erweist sich Gabriel Knight als astreiner Psycho-Thriller.

Worum geht es?

Wie der Warnhinweis auf der Packung ("Für Erwachsene...!") schon andeutet, ist das Spiel nichts für schwache Nerven. Der Held des Adventures, ein amerikanischer Buchautor namens Gabriel Knight, beschäftigt sich hauptberuflich mit dem Schreiben esoterischer Bücher. Sein neuestes Werk soll die in der Gegenwart immer noch praktizierten Voodoo-Rituale und in diesem Zusammenhang eine geheimnisvolle Mordserie in und um New Orleans näher beleuchten. Bei seinen Recherchen entdeckt Gabriel eigenartige Zusammenhänge zwischen seiner eigenen Familiengeschichte und der Entwicklung des modernen Voodoo-Kults. Aber zunächst zum Anfang: Die Geschichte beginnt, als sich Gabriel eines Morgens von seinem Buchladen aus ins örtliche Polizeipräsidium begibt, um seinen Freund Detective Mosely nach den neuesten Fakten zu befragen. Er landet unversehens am Tatort eines grausigen Mordes. Beim Absuchen der Mordstelle findet er eine eigenartige Schuppe, die sich bei genauerem Hinsehen als Teil einer Schlangenhaut herausstellt. Gabriel beschließt, auf eigene Faust Untersuchungen anzustellen...

Das Adventure ist vom zeitlichen Ablauf her in zehn einzelne Spieltage aufgegliedert, beginnend mit dem 10. Juni 1993. Der Spieler hat größtenteils freie Hand beim Anfahren der einzelnen Orte innerhalb von New Orleans. Da sich die Ereignisse im chronologischen Verlauf zusehends zuspitzen, ist allerdings schon nach einigen Spieltagen Eile geboten.

Von Liebe und Schmerz

Am Anfang gilt es, allgemein mehr über die eigene Familiengeschichte und über die Ent-



Zwischensequenzen werden nicht als Animationen, sondern in Comic-Form in Szene gesetzt. Eine etwas andere Idee...



"Come, Damballah!" - Das Opferritual wird für die hübsche Verkäuferin aus Gabriels Laden inszeniert. Kann er das wilde Treiben stoppen?

wicklung des Voodoo zu erfahren. Im Haus seiner Großmutter findet Gabriel am Dachboden alte Dokumente, die ihn als direkten Nachfahren deutscher Einwanderer ausweisen. Sein Ururgroßvater Gunter Ritter, auch Schattenjäger genannt, soll im späten Mittelalter als berühmter Hexenverfolger praktiziert haben. In seinem größten Fall kam Gunter mit dem damals noch jungen Voodoo-Kult in Berührung und verlor dabei sein Herz an eine gewisse Tetelo, ein wunderhübsches junges Mädchen und mächtigste Voodoo-Hexe ihres Zeitalters. Die Affäre zwischen den beiden endete natürlich in einem Inferno: Die Hexe verbrannte und auf Gunter lastete zeitlebens ihr grausiger Fluch. Hätte Gabriel Knight von Anfang an darüber Bescheid gewußt, so hätte er sich an jenen Tagen im Juni '93 sicherlich nicht blindlings in die dunkelhäutige Schönheit Maria Gedde verliebt, die er am Morgen des ersten Spieltages durch Zufall trifft. Was Gabriel ebenfalls noch nicht weiß: Der Fluch Tetelos lastet auf seiner Familie über die Jahrhunderte weiter und Maria Gedde ist keine andere als die Wiedergeburt der Hexe Tetelo!



New Orleans, Blue Black City

Den Großteil des Spiels halten Sie sich innerhalb der Stadtgrenzen von New Orleans auf. Sie besuchen die Universität, ein historisches Voodoo-Museum, ein übersinnliches Medium und zahlreiche andere Orte, die Ihnen bei Ihren Recherchen behilflich sein könnten. Anfangs bewegen Sie sich noch unbeobachtet von Ort zu Ort, aber dann werden Sie plötzlich von Spitzeln der Voodoo-Sekte überwacht. Bevor Gabriel es sich versieht, wird er zum zentralen Punkt der Geschehnisse. Um ein großes Unheil zu verhindern, muß er zu seinem Onkel nach Deutschland fliegen und von dort aus weiter nach Afrika, zum Ursprung des Voodoo. Für Gabriel Knight sollten fortgeschrittene Adventurer ungefähr 30 Stunden Spielzeit einplanen. Die Rätsel sind allesamt nicht ohne. Beachtenswert ist wieder einmal die technische Umsetzung der Spielidee: Wie von Sierra gewohnt, wird das Adventure allein über die Maus gesteuert. Alle Spielsprites sind lebensecht animiert und bewegen sich zeichentrickähnlich über den Bildschirm. Für Dialoge - diese haben in dem Spiel durchaus hohen Stellenwert - werden eigene Menüs eingeblendet, aus denen der Spieler die passende Frage bzw. Antwort auswählen kann. Ein Wort noch zu dem eingangs erwähnten Warnhinweis auf der Verpackung: So wild, wie man jetzt vielleicht denken könnte, geht es in Gabriel Knight auch wieder nicht zu. Zwar wurde mit Pixel-Blut kaum gespart, trotzdem liegt der Schwerpunkt mehr auf dem Erzeugen einer wohligkribbeligen Gänsehaut beim Spieler. Und das ist Sierra in diesem Fall grandios gelungen!

Thomas Borovskis ■



Im Hauptquartier der Voodoo-Sekte: Zwei gute Verkleidungen retten Knight und Mosely.

SPECS & TECS

Tastatur		**Hersteller**
Maus	X	Sierra
Joystick		
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 130,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	Windows-Version enthalten
Roland	X	
General Midi	X	
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
386er	X	Fortgeschrittene, Profis
HD 17 MB	X	
MEM 610 KB	X	



Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist

Rauchende Colts

In den drei Jahren zwischen dem Erscheinen von Larry 5 und Larry 6 hat der Kultdesigner Al Lowe keineswegs eine Erholungspause gemacht, sondern dem heimischen PC einen neuen Serienhelden beschert: Freddy Pharkas, den Grenzlandapotheker.

Coarsegold, 1888. Eine ehemalige Goldgräbersiedlung, die von dem Reichtum vergangener Jahre nur noch träumen kann. Doch die Zukunft des Städtchens ist rosig: der erste Aufschwung erfolgt, nachdem am Ortsrand Öl gefunden wird, den zweiten Aufschwung stellt die Gründung der Firmenzentrale von Sierra On-Line dar. Doch im Jahr 1888 ist davon noch nichts zu spüren. Laden um Laden schließt, die Bürger verlassen die Stadt. Die wenigen noch offenen Geschäfte werden vom Sheriff geschlossen, da sie den Brandschutzvorschriften nicht entsprechen. Außerdem treiben sich immer mehr zwielichtige Gestalten in der Stadt umher und zu allem Überfluß verbreiten sich auch noch unangenehme Verdauungsschwierigkeiten unter der Bevölkerung. Erfreulicherweise findet sich unter den Einwohnern Coarsegolds jemand, der mit Witz und Colts dem Spuk ein Ende machen kann: Freddy Pharkas, der Apotheker. Von Freddys bewegter Vergangenheit als Revolverheld zeugt nur noch ein fehlendes Ohr, das ihm bei einem Duell abgeschossen wurde. Nach dieser schmerzhaften Erfahrung schwor er seiner Berufung ab und hielt sich fortan als Apotheker über Wasser. Doch die Vorgänge um sein geliebtes Städtchen geben ihm bald die Gelegenheit, seinen Schwur zu brechen.

Ambiente

Denn wo das Lösen mittelschwerer, meist logischer Rätsel nicht mehr ausreicht, hilft nur noch rohe Gewalt, die Freddy sogar gegen geldgierige Frauen einsetzen muß. Doch auch bei Freddy Pharkas reduziert sich das eigentliche Spiel auf das Einsammeln und Kombinieren mehrerer Gegenstände, dem Spieler wird keine übertriebene Gehirnakrobatik abverlangt.

Wie im wirklichen Western

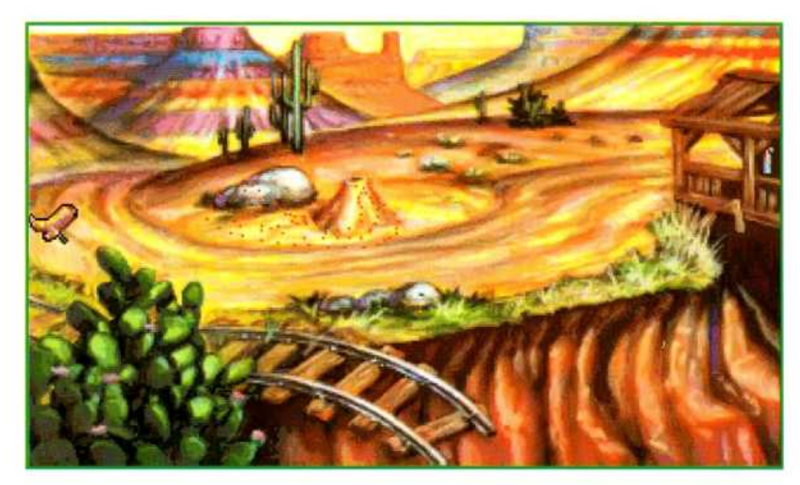


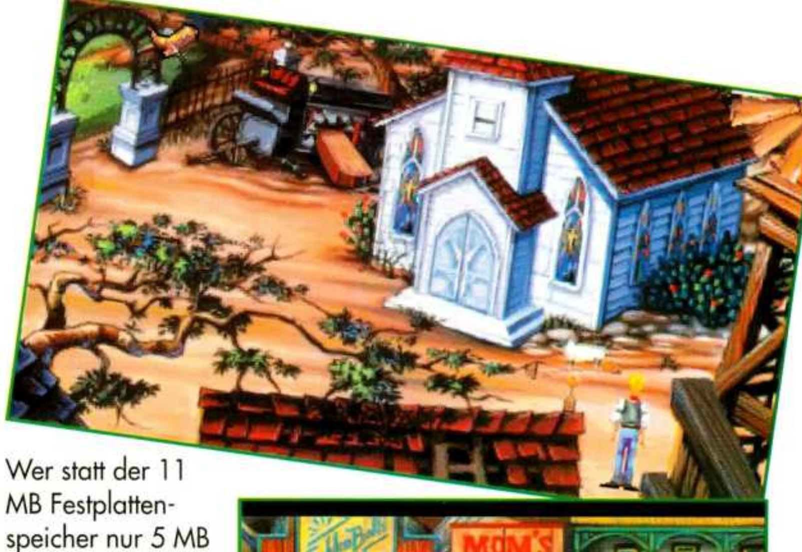
Zielübung



Schießbude

Zu einem echten Western gehört natürlich auch eine Schießerei, doch in einem von Al Lowe designten Spiel gestaltet sich diese erwartungsgemäß etwas anders: nach einem reichlich dramatischen Showdown folgt eine harmlose Schießerei in einer Schießbude. Um nicht unvorbereitet auf die Pappschilder zu treffen, veranstaltet Freddys indischer Freund einige, teils alberne Zielübungen. Doch selbst der beste Schütze kann nicht verhindern, daß Freddy Pharkas letztendlich blutend im Staub liegt.





Den Spielspaß macht dann auch eher das Drumherum aus: die Wortspiele, verschiedene Slangs und die versteckten Späße, die auch Larry zu seinem großen Erfolg verholfen haben. Da die völlig neuen Figuren in einem für Adventures ungewohnten Setting spielen, kommt kein Déjà-vu-Gefühl auf - die meisten Witze, Rätsel und Handlungsstränge sind völlig neu.
So muß sich unser Held mit dem Doc herumärgern, der wortwörtlich "zu tief in sein Glas" geschaut hat, in der Bank hängt eine Überwachungskamera, die ca. zehn Minuten Belichtungszeit benötigt, und auch die Pferde haben Verdauungsschwierigkeiten.

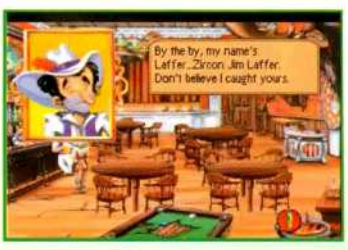
Musicbox

Die bewährte Sierra-Steuerung übernimmt auch bei Freddy Pharkas die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Eine aufklappbare Iconleiste beherbergt das Inventar und läßt den Spieler zwischen verschiedenen Handlungen wählen, die die Erscheinungsform des Cursors bestimmen. Mit dem Hot-Spot, einem roten Punkt im Cursor, sollten die Zielschwierigkeiten bei älteren Sierra-Spielen der Vergangenheit angehören, doch gehen teils noch kleinere Gegenstände mit dieser Neuerung einher.
Die Anzahl der unterstützten Soundkarten kann sich sehen lassen, sogar für SoundBlaster-Clones wurden eigene Treiber entwickelt. Die Hintergrund-musiken passen wie immer hervorragend in die Stimmung des Spiels und auch an eine "Musicbox" wurde gedacht: beim Pianisten im Saloon kann sich Freddy die verschiedenen Musikstücke vorspielen lassen.

Wer statt der 11 MB Festplattenspeicher nur 5 MB entbehren kann, hat die Möglichkeit, auf digitalisierte Geräusche zu verzichten. Auch die Grafik ist nicht von schlechten Eltern. Auf schräge Comiczeichnungen wie bei Larry 5 und 6 hat sich Al Lowe nicht eingelassen, die liebevoll und detailreich gezeichnete Stadt kann sich auch so sehen lassen.

Harald Wagner ■

Unwichtiges





Mr. Laffer



Lemmings

Ein Adventure lebt von seinem Ambiente. Daß die Programmierer von Sierra schon immer für Wortspiele, überspitzte Klischees und eigentlich themenfremde Details gut waren, ist bekannt, doch bei Freddy Pharkas haben sie sich selbst übertroffen. Angefangen mit dem als Karaokestück entfremdeten Intro, über den Lemmingsverschnitt (nicht interaktiv) und die sympathische Puffmutter bis hin zum Auftritt von aus Spiel und Film bekannten Charakteren wie Mr. Laffer, Larrys Ur-Ur-...- Großvater. Im Extro, das unter anderem auf Freddy Pharkas II hinweist, werden die Schwierigkeiten des Regisseurs mit den "Schauspielern" gezeigt, z.B. Freddy, der sich weigert, von einer Schaukel zu springen.



Hier braut Freddy die Medizin zusammen. Die Zutatenliste stellt den Kopierschutz dar.



SPECS & TECS

Tastatur	X	**Hersteller**
Maus	X	Sierra
Joystick	X	
EGA	X	**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,–
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	Läuft auch unter
Roland	X	Windows im Fenster
General Midi	X	
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
286er	X	Anfänger bis
HD 10 MB	X	Fortgeschrittene
MEM 581 KB	X	



RANKING

Grafik
Atmosphäre
Storyline
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	geplant
Handbuch	englisch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	normal

Return of the Phantom

Oper vom Marktführer

Seit Andrew Lloyd Webber 1986 den bekannten Roman "Das Phantom der Oper" in ein phantastisches Musical umsetzte, ist Gaston Leroux´s Geschichte auch in der jüngeren Generation bekannt und beliebt. MicroProse nutzte diese Bekanntheit für ein stimmungsvolles Kriminal-Adventure.



Die Pariser Oper - schon um die Jahrhundertwende war sie Schauplatz unheimlicher Geschehnisse. Jetzt kommt Eric das Phantom wieder zurück.

Das Phantom der Oper

Den ganzen Spielspaß an MicroProses Return of the Phantom kann man nur genießen, wenn man auch die Hintergründe aus Gaston Leroux´s Roman kennt. Aus diesem Grund hier ein kleiner Abriß der Story: Der Ur-Roman erschien im Jahre 1911. Darin wird die Geschichte eines genialen Komponisten, genannt Eric, beschrieben. Trotz seiner überragenden Fähigkeiten auf dem Sektor Musik konnte er niemals den Ruhm und Glanz eines berühmten Komponisten genießen, da er von solch unbeschreiblicher Häßlichkeit war, daß er sein Gesicht unter einer Maske verbergen mußte. Eric war zu allem Unglück auch noch unsterblich in die junge Sängerin Christine Dare verliebt. Als echtes Multitalent war Eric seinerzeit auch am Bau der Pariser Oper beteiligt, was ihm Einblick in alle geheimen Gänge und Kammern des Gemäuers verschaffte. Als "Engel der Musik" näherte er sich so der schönen Christine, um ihr aus Verstecken in der Wandtäfelung Musikunterricht zu geben. Als Eric, der in den feuchten Gewölben unter der Oper haust, mitbekommt, daß Christine in den jungen Vicomte Raoul de Chagny verliebt ist, entführt er das Mädchen. In einem ergreifenden Ende zeigt sich Eric dennoch als Mensch mit Herz und läßt die Liebe der beiden doch vor seine eigenen Gefühle gehen.



Links hängt der zentnerschwere Kronleuchter noch. Unten wohl nicht mehr...



Der Name MicroProse wird unweigerlich immer mit dem Genre der Simulationen in Verbindung gebracht. Der britische Riese hat aber auch im Bereich der PC-Adventures schon einiges zustande gebracht. Nach dem nicht sehr glücklichen ersten Versuch mit dem Titel Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender erschienen zwei wirklich passable Adventures unter dem MicroProse-Enblem: Dragonsphere, das an anderer Stelle in diesem Sonderheft vorgestellt wird, und natürlich Return of the Phantom, das an die Literaturvorlage des Weltklassikers "Das Phantom der Oper" anknüpft. Bei MicroProse beschränkte man sich in diesem Fall nicht einfach darauf, lediglich die Buchvorlage in ein Computerspiel umzusetzen, sondern inszenierte die Rückkehr jenes Phantoms im Jahre 1993.

Schattenreich

Sie übernehmen die Rolle des Inspektors Raoul Montand, der mit der Aufklärung eines mysteriösen Unglücksfalls in der Pariser Oper betraut wurde. Am Vorabend riß der gigantische Kronleuchter des Zuschauerraums aus unerklärlichen Gründen aus seiner Verankerung und erschlug dabei mehrere Opernbesucher. Der Spieler beginnt seine Ermittlungen im Opernhaus, wo Operndirektor Brie ihm erste Infomationen geben kann. Es gilt, Monsieur Brie und einige andere an der Oper beschäftigte Personen zu befragen und auf eigene Faust die ausgedehnten Räumlichkeiten des Gebäudes zu durchstreifen. Hierbei fällt auf, daß die Spieldesigner bei der Ausgestaltung der Schauplätze mit besonderer Liebe vorgegangen sein müssen: Die über 50 verschiedenen Räume sind wie im richtigen Leben mit teils wichtigem, teils unwichtigem Mobiliar ausgestattet; die prachtvollen Wandgemälde, die düsteren Nischen und die stimmungsvollen Schatteneffekte - alles erinnert stark an das Pariser Original.

Mein Name ist Geist, Opern Geist

Zunächst vermutet Inspector Montand natürlich einen normal Sterblichen als den Attentäter. Nach der Befragung des Opernpersonals kristallisiert sich allerdings ein Schattenwesen als der Schuldige heraus - kein anderer als der Geist von Erik, der schon im Jahre 1881 das Opernhaus heimsuchte. Auf diesen Schluß deuten auch diverse, im Opernhaus verstreute Notizen hin, die alle das Signet "O.G." tragen, was nichts anderes heißen soll als "Opern Geist". Das Spiel verläuft auf einem sehr engen Handlungsstrang, was heißt, daß es kaum Möglichkeiten gibt, im Spielfluß einen anderen Weg einzuschlagen, als sich die Programmierer dachten. Trotzdem gibt es eine Menge kniffliger Rätsel, die den Spieler für einige Tage fesseln können. Besondere Beachtung verdienen die grandios gezeichneten Hintergrundgrafiken und die lebensecht animierten Sprites. Im Bezug auf die Grafik kann Return of the Phantom sicherlich zu den besten zehn Programmen dieses Sonderheftes gerechnet werden, für den Sound gilt das leider nicht. Gerade für das Themengebiet Oper hätte ein Soundtrack mit stimmungsvoller General Midi-Musik sicherlich für mehr atmosphärische Dichte gesorgt.

Thomas Borovskis ■



Von Paris gibt es nichts zu sehen! Das ganze Adventure spielt in dem Schauspielhaus.



SPECS & TECS

Tastatur / Maus ✗ / Joystick	**Hersteller**: MicroProse
EGA / VGA ✗ / SVGA	**Preis lt. Hersteller**: ca. DM 130,–
Adlib ✗ / SoundBlaster ✗ / Roland ✗ / General Midi	**Besonderheiten**: Hervorragende Animationen
EMS ✗ / 386er ✗ / HD 12 MB ✗ / MEM 580 KB ✗	**Schwierigkeitsgrad**: Anfänger - Könner



RANKING

Grafik
Sound
Atmosphäre
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	ja
Handbuch	englisch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	keiner

Blue Force

Freund und Helfer

Jim Walls, ein waschechter Polizist der California Highway Patrol, bescherte uns im Auftrag von Sierra einst die Police-Quest-Serie. Nachdem einige Sierra-Programmierer das Softwarehaus Tsunami gründeten, wechselte auch er das Lager und setzte dort seine Arbeit in auffallend ähnlicher Weise fort: Blue Force, sein erstes Spiel für seinen neuen Arbeitgeber, erschien Ende letzten Jahres.



Guten Morgen, meine Herren! Zu Beginn erhält man ein ausführliches Briefing.



Selbstverständlich handelt es sich auch bei Blue Force um eine Polizeigeschichte, die mit möglichst großer Realitätsnähe den nicht immer dramatischen Alltag eines amerikanischen Cops schildert. Jake Ryan, der Held des Spiels, wohnt bei seiner verwitweten Großmutter. Seine Eltern wurden vor gut zehn Jahren vor den Augen des halbwüchsigen Jake im eigenen Haus ermordet. Seitdem er sich damals geschworen hatte, Polizist zu werden und die Mörder seiner Eltern zu finden, wird er von Tagalpträumen verfolgt, die ihm die Geschehnisse ständig neu vor Augen führen.
Jake hat gerade erst seinen Dienst in Jackson Beach begonnen. Bereits an seinem ersten Arbeitstag muß er sich mit der freudlosen Welt des Polizistendaseins anfreunden: ein kleiner Junge erzählt, daß ein Kidnapper seine Mutter auf einer im Hafen liegenden Luxusyacht festhält. Mit viel Geduld und Feingefühl und so gar nicht dem amerikanischen Klischee entsprechend, muß Jake die Situation entschärfen und den Geiselnehmer hinter Gitter bringen. Nachdem er dann auch noch Beweisstücke ins Revier gebracht und sämtliche Formulare ausgefüllt hat, ist sein erster Arbeitstag auch schon zu Ende.



Schicksal

So hat sich Jake seine Arbeit nicht vorgestellt. Immerhin möchte er ja die Mörder seiner Eltern finden. Doch schon am zweiten Arbeitstag kommt ihm das Schicksal zu Hilfe und schickt ihm einen Sportwagenfahrer, der Jake anfährt und ihm zu einem Erholungsurlaub verhilft. So kann er nun mit seinem Motorrad die Straßen von Jackson Beach unsicher machen, immerhin hat er ja noch seine Dienstwaffe und die Polizeimarke. Er sammelt nun Indiz um Indiz, verhört Zeugen und durchsucht Datenbanken, um schließlich sein Ziel zu erreichen.

Ähnlichkeiten

Wie auch bei der Spieleserie Police Quest muß der Spieler mit seinem Fahrzeug von Ort zu Ort fahren und diese genauestens untersuchen, um neue Namen und Hinweise zu erhalten. In der Tat sind die Ähnlichkeiten zu Jim Walls'



Man bemerkt sofort Jim Walls' Handschrift: Digitalisierte Grafiken und ein akzeptables Storyboard.

Blue Force ist längst nicht so brutal wie Police Quest 4. Ein deutlicher Pluspunkt für Jim Walls.



letztem Teil von Police Quest (Teil 3 - The Kindred) frappierend. Während Jake Ryan auf der Suche nach den Mördern seiner Eltern ist, suchte Sonny Bonds damals nach den Verbrechern, die seine Frau lebensgefährlich verletzt hatten. Hier wie da muß sich der Spieler mit realistischem, aber langweiligem Bürokram auseinandersetzen, digitalisierte Fotos und Videoaufnahmen dienen der Kommunikation und den Zwischensequenzen. Auch die kleinen Gags, die man vor allem im neuen, vierten Teil der Serie vermißt, finden wieder ihren Platz im Alltag des Polizisten.

Enttäuschungen

Die Qualität der Grafik ist wirklich gut, die digitalisierten Charaktere passen sich nahtlos in die gezeichneten Hintergründe ein, die Bewegungen sind flüssig und realistisch. Die animierten Zwischensequenzen, meist vollständig digitalisierte Videoaufnahmen, zeugen ebenfalls von der hohen Qualifikation der Programmierer. Der Sound aber birgt eine der großen Enttäuschungen des Spiels: Bringen es andere Softwarehäuser fertig, namhafte Musiker für die Spiele zu verpflichten (für Police Quest 3 komponierte sogar Jan Hammer), kommt Blue Force über das übliche Soundkarten-Gedudel nicht hinaus. Auch die Klangeffekte wurden sträflich vernachlässigt, vor allem die Pistolenschüsse klingen wirklich erbärmlich. Wirklich traurig stimmt vor allem die Tatsache, daß die digitalisierten Videoaufnahmen für die Gespräche und Zwischenszenen ohne Sprachausgabe auskommen müssen - sogar kaum zu verstehende, verrauschte Aufnahmen hätten viel für die Atmosphäre getan.
Die Steuerung der Spielfigur geschieht am besten mittels der Maus, die rechte Maustaste läßt ein kleines, äußerst zweckmäßiges Menü erscheinen, aus dem man eine der üblichen vier Tätigkeiten auswählen kann. Das Inventory befindet sich am unteren Bildschirmrand, der gleichzeitig auch für Erklärungen und Gespräche herhalten muß.

Empfehlungen

Was Jim Walls mit Blue Force zum besten gibt, stellt wohl das schwächste aller seiner Produkte dar. Der gute Aufbau der Story, die gute Grafik und die vorbildlich leichte Bedienung machen das Spiel trotzdem zu einer guten Wahl, vor allem Einsteiger und soundkartenlose Hobbydetektive können mit Blue Force viele Stunden Spaß haben.

Harald Wagner ■







Die Entführung endet ausnahmsweise einmal unblutig.

Die große digitale Enttäuschung

Viele Spieler warten mit dem Kauf mittlerweile auf den Erscheinungstermin der CD-ROM-Version, um für einen meist geringen Aufpreis bessere Grafiken, glasklare Sprachausgabe und rauschfreie Musikstücke zu erhalten. Bei Blue Force beschränken sich die Vorteile des modernen Speichermediums schlicht auf die Tatsache, das Spiel nicht von mehreren Disketten auf die Festplatte installieren zu müssen. Grafisch und akustisch hat sich überhaupt nichts verändert. Den digitalisierten Videoaufnahmen, die sich (tonlos) in überraschend guter Qualität auch schon auf der Diskettenversion fanden, hätte eine Sprachausgabe sicher nicht geschadet, auch Musik und Klangeffekte hätten eine Überarbeitung verdient. So bleibt dem Käufer nur der komplette Soundtrack und ein 20-minütiges Interview im Audioformat mit Jim Walls, der Blue Force und ältere Police-Quest-Spiele designt hat.



SPECS & TECS

Tastatur ✗	Hersteller	
Maus ✗	Tsunami	
Joystick		
EGA ✗	Preis lt. Hersteller	
VGA ✗	ca. DM 120,-	
SVGA		
Adlib ✗	Besonderheiten	
SoundBlaster ✗	Spiel von Jim Walls (Police Quest)	
Roland ✗		
General Midi ✗		
EMS ✗	Schwierigkeitsgrad	
386er ✗	Für Einsteiger geeignet	
HD 12 MB ✗		
MEM 590 KB ✗		



RANKING

Grafik
Sound
Atmosphäre
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	Ja
Handbuch	englisch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	normal









Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle

Perfekt

Die Spiele von LucasArts gehören seit Indiana Jones, X-Wing und Monkey Island 2 zu den Perlen im Softwaremeer. Daß es dem Softwarehaus aber erneut gelingt, ein Spiel der Referenzklasse zu produzieren, ist fast schon unglaublich, zudem auch noch der bisherige "Macher" Ron Gilbert die Firma verließ.

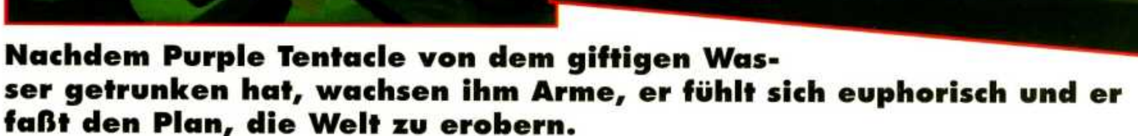
Die zwei bereits aus dem ersten Teil bekannten Tentakel, einer violett und einer grün, nehmen ihren Job als Wachhunde nicht immer ganz so ernst. In einer schwachen Minute trinkt Purple Tentacle von dem Abwasser des Hauses, in dem Dr. Fred seine verrückten Experimente durchführt. Das verseuchte Gewässer läßt an ihm Arme sprießen, er fühlt sich intelligenter und offensiver. Folgerichtig faßt er einen Plan, was er mit seinen neuen Fähigkeiten anfangen will: er möchte die Welt beherrschen! Zwar kann Dr. Fred die zwei Tentakel noch einfangen, aber der zusammen mit seinen Freunden zu Hilfe gerufene Bernie befreit irrtümlich die beiden. Da kommt Dr. Freds neueste Erfindung gerade recht: Mit seiner Zeitmaschine schickt er die drei einen Tag in die Vergangenheit, wo sie den Abwasserfluß stoppen sollen. Doch das Herzstück seiner Zeitmaschine, ein Diamant, ist von minderer Qualität, und so landet der dicke Hardrocker Hoagie in der Vergangenheit bei Washington und Franklin, die abgedrehte Studentin Laverne findet sich in der Zukunft in einer Tentakelwelt wieder und bei Bernie stellen sich überhaupt keine Auswirkungen ein.

Zeitparadoxa

So ist die erste Aufgabe des Spielers, die drei wieder in der Gegenwart zusammenzubringen. Natürlich steht man dabei vor riesigen Schwierigkeiten, da es z.B. in der Vergangenheit keinen Strom gibt, der für die Rückreise benötigt wird, und Laverne aus den Klauen der Tentakel befreit werden muß. Doch glücklicherweise lassen sich über die drei Zeitmaschinen beliebige Gegenstände austauschen, wodurch es beispielsweise möglich wird, Hoagie den Bauplan einer Batterie des 20. Jahrhunderts zukommen zu lassen. Aber auch die Vorteile der Zeitunterschiede können ausgenutzt werden, indem z.B. Essig, der in der Vergangenheit benötigt wird, dort als Wein in eine Zeitkapsel gelegt wird, die Laverne erst 400 Jahre später öffnet. Den so entstandenen Essig schickt man zurück, und schon ist das Problem gelöst. Viele ähnliche Probleme werden in ganz anderen Zeiten gelöst, die stets logischen Zusammenhänge beseitigen die meisten Hindernisse auf phantasievolle Art.







Nachdem Purple Tentacle von dem giftigen Wasser getrunken hat, wachsen ihm Arme, er fühlt sich euphorisch und er faßt den Plan, die Welt zu erobern.

Maniac Mansion



Bereits 1988 konnte das Software-Team um Ron Gilbert den Spielern erstklassige Adventures präsentieren. In der Zeit, als Top-Spiele wie Leisure Suit Larry noch mit den Nachteilen der Texteingabe behaftet waren, hob Lucasfilm das Script Utility for Maniac Mansion, SCUMM, aus der Taufe. Mit komfortabler Mausbedienung und dem simplen Anklicken der jeweils gewünschten Tätigkeiten konnte Maniac Mansion eine riesige Fangemeinde für sich gewinnen. Die gräßliche EGA-Grafik und die ständige Musikbegleitung aus dem PC-Lautsprecher gehörten damals zum Feinsten, was die Branche zu bieten hatte.
Der Spieler konnte aus sechs unterschiedlichen Charakteren drei auswählen, mit denen er Daves Freundin Sandy aus den Klauen des Dr. Fred Edison befreien soll. Der verrückte Doktor steht unter dem Einfluß eines Meteors, der ihn dazu bewegt, Experimente an menschlichen Gehirnen zu tätigen. Viele Figuren, die sich auch im zweiten Teil wiederfinden, werden hier vorgestellt, auch die Tentakel, die aber eher eine untergeordnete Rolle spielen. Mit Mikrowellen, Schlachtermesser, Kettensägen, abgedrehten Rätseln und skurrilen Charakteren gibt Maniac Mansion auch heute noch eine gute Story ab.
Aus nostalgischen Gründen, aber auch, um viele Anspielungen und Handlungen des zweiten Teils richtig zu verstehen, sollte man das Spiel unbedingt vor Day of the Tentacle spielen, zumal Maniac Mansion ja im zweiten Teil enthalten ist: Im zweiten Stockwerk des "gegenwärtigen" Motels findet sich Weird Ed, der in einer dunklen Ecke seines Zimmers einen alten Computer stehen hat. Mit einem simplen "Use computer" startet man Maniac Mansion.



Genie und Wahnsinn

Die Hintergrundgrafiken sind zwar modisch schräg, passen aber hervorragend zur skurrilen Story. Die einzelnen Figuren bewegen sich sehr flüssig und wirken wie aus einem Comic entsprungen. In der Tat wurden aus diversen Comics und Serien Anleihen wie z.B. Mr. Ed entnommen. Auch der Sound kann sich hören lassen: zu fast jedem Raum in jeder Zeitzone werden eigene Musikstücke gespielt, die Sprachausgabe im Intro gehört zum Feinsten und auch die Klangeffekte können gefallen. Die neueste Version des SCUMM-Systems dürfte die zur Zeit bequemste und am schnellsten zu bedienende Eingabemöglichkeit für Abenteuerspiele sein. Das Pixelsuchen, das die Hauptschwierigkeit vieler Adventures ist und der Benutzerfreundlichkeit nicht eben entgegenkommt, fällt bei Day of the Tentacle völlig weg. Was hingegen mit den gefundenen Gegenständen zu tun ist, ist meist recht knifflig und bedarf viel an Phantasie und Logik. Day of the Tentacle läßt sich ohne weiteres als perfektes Abenteuer bezeichnen: Story, Technik und Schwierigkeitsgrad bestimmen die Meßlatte, an der andere Adventures gemessen werden können.

Harald Wagner ■





Bernie, Hoagie und Laverne erreicht ein Hilferuf aus Dr. Freds Haus, doch Bernie macht das Unheil erst komplett.



Die Tentakel auf CD

Bereits die Diskettenversion kann im Intro mit einer vorbildlichen Sprachausgabe aufwarten, im weiteren Spielverlauf gibt es aber nur noch geschriebene Texte. Die CD-Version vertont das Spiel vollständig und mit großem Aufwand: über 250 MB Sounddatei füllen die CD, außerdem wurden noch jede Menge Demos und Diashows auf den Silberling gepackt.



SPECS & TECS

Tastatur	X	**Hersteller**
Maus	X	Lucas Arts
Joystick	X	
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	Maniac Mansion1 im Spiel enthalten
Roland	X	
General Midi	X	
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
286er	X	Anfänger - Könner
HD 115 MB	X	
MEM 570 KB	X	



RANKING

Grafik	Daumen hoch
Sound	Daumen hoch
Atmosphäre	Daumen hoch
Handhabung	Daumen seitwärts
Spielspaß	Daumen hoch

CD-ROM	ja
Handbuch	englisch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	Handbuch

Simon the Sorcerer

Zauberlehrling



Persiflagen haben in den letzten Wochen und Monaten frischen Wind in den grauen Kinoalltag gebracht. Man denke da nur an Filme wie "Nackte Kanone 2", "Hot Shots 2" oder Mel Brooks "Männer in Strumpfhosen". Da darf die stetig wachsende Spieleindustrie natürlich nicht hintenanstehen, und Monkey Island hat ja auch ganz deutlich gezeigt, daß die Nachfrage durchaus vorhanden ist.

Der eher unbekannte Hersteller Adventure Soft sorgte im Dezember `93 für reichlich Wirbel in der Softwarewelt, denn mit Simon the Sorcerer gelang den Programmierern ein Riesenhit und euphorische Vergleiche mit den Film-Satirikern von Zucker-Productions waren keine Seltenheit. Niemals zuvor wurden Spiele, Märchen und Persönlichkeiten so perfekt durch den Kakao gezogen wie bei Simon the Sorcerer. Daß nebenbei auch noch mit vielen Klischees abgerechnet wurde, versteht sich wohl von selbst.

Mit Turnschuhen in die Fantasywelt

Obwohl man es eigentlich erwarten sollte, hat der pubertierende Schüler Simon mit Magie, Elfen und Zwergen eigentlich nichts am Hut. Doch eines Tages verschlägt es ihn aus einem dummen Zufall (sein Hund hat sich in eine schwere Kiste eingesperrt) auf den elterlichen Dachboden. Hier fällt ihm ein uraltes Zauberbuch zunächst in die Hände und anschließend auf den Boden. Die Katastrophe nimmt ihren Lauf: ein Dimensionstor öffnet sich, der Hund springt hinein und Simon natürlich hinterher... Kaum ist Simon in der Märchenwelt angekommen, macht er auch schon eine wundersame Verwandlung durch, denn das lockere Hemd und die legere Jeans wurden - aus welchem Grund auch immer - durch einen waschechten Zaubermantel ersetzt. Außerdem befindet er sich im Haus des Zauberers Calypso, der bislang für Recht und Ordnung in dieser Welt gesorgt hat, aber nun durch mysteriöse Umstände verschwunden ist. Alles deutet darauf hin, daß sein Erzfeind Sordida seine Finger im Spiel hat und Calypso in seiner Burg gefangenhält. Wenn Simon also wieder ins 20. Jahrhundert zurückkehren möchte, muß er Calypso befreien und Sordida das Handwerk legen. Keine leichte Aufgabe!



Nach wenigen Spielminuten wird klar, daß die Jungs von Adventure Soft nicht nur renommierte Spielesoftware, sondern auch zahlreiche Märchen





und - man höre und staune - Filmstars nach allen Regeln der Kunst auf die Schippe nehmen. Da durchforstet Dr. Henry Jones die Wälder nach prähistorischen Fossilien, ein Tolkien-Fanclub hält seine Jahrestagung in einer stilechten Höhle ab und eine Zwergengemeinde beweist ein ums andere Mal ihre Starrköpfigkeit. Ein Freudenfest für alle Freunde der einschlägigen Fantasy-Literatur! Besonders hervorzuheben ist die tolle deutsche Übersetzung, die mit der englischen Originalversion durchaus gleichziehen kann. Das kommt auch nicht alle Tage vor!

Klickvergnügen

Die Benutzerführung ist eher Geschmacksache. Obwohl die wesentlichen Bestandteile des SCUMM-Systems übernommen wurden, erweist es sich doch als nicht ganz so komfortabel. Zwar verfügt der gute Simon auch über einen Sprachschatz von zwölf Verben und es lassen sich auch kinderleicht Sätze basteln, das große Manko besteht jedoch darin, daß mit Gegenständen keine Verben assoziiert werden. Türen können also leider nicht durch einen kurzen Klick auf die rechte Maustaste geöffnet werden; man muß schon den umständlichen Weg über die vorhandenen Vokabeln wählen.



Ja, mein Schatz! Tolkienleser werden die Szene sicher in ihr Herz schließen (rechts).

Ich glaub' ich steh' im Wald

Simon the Sorcerer spart nicht mit grafischen Leckerbissen. Tolle und farbenfrohe Hintergrundgrafiken und phantastisch animierte Personen machen das Adventure auch in technischer Hinsicht zu einem starken Konkurrenten der etablierten Abenteuerserien. Hervorragend umgesetzt wurde auch der gewaltige Zauberwald. Hier ist es den Programmierern gelungen, eine gehörige Portion Abwechslung ins Spiel zu bringen, obwohl es sich - nüchtern betrachtet - nur um Pflanzen und Bäume handelt. Da schnappen sich anmutige Falken im Sturzflug überraschte Feldmäuse, Hirsche kreuzen Simons Weg und Eichhörnchen toben auf den Ästen umher.
Die musikalische Untermalung paßt sich der entsprechenden Umgebung an und wird auch nach mehreren Stunden Spielzeit nicht langweilig. Dazu kommen noch einige sehr gute Soundeffekte, die schließlich und endlich das positive Gesamtbild abrunden.

Fazit:

Anhänger der Fantasygemeinde werden begeistert sein, sofern sie sich über die literarischen Ergüsse eines Terry Pratchet (Scheibenwelt) amüsieren können. Klar, viele Personen wurden übertrieben dargestellt, doch zeichnet gerade das eine ausgezeichnete Persiflage aus. Ein echter Hit auch für den Otto-Normal-Spieler!

Oliver Menne ■



Der Holzfäller ist in einer tiefen Krise. Die magischen Bäume können nicht gefällt werden.



SPECS & TECS

Tastatur		**Hersteller**
Maus	X	Adventure Soft
Joystick		
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	tolle deutsche
Roland	X	Übersetzung
General Midi		
EMS		**Schwierigkeitsgrad**
286er	X	Für Einsteiger
HD 10 MB	X	ideal geeignet
MEM 570 KB	X	



RANKING

Grafik
Sound
Atmosphäre
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	nein
Handbuch	deutsch
Spielsprache	deutsch
Kopierschutz	Handbuch

The Lost Files of Sherlock Holmes

Gut kombiniert



Schon jetzt gehört Electronic Arts´ Pracht-Adventure um den weltberühmten Meisterdetektiv Sherlock Holmes zu den absoluten Klassikern in diesem Genre. Ein Spiel, das sich neben einer spannenden Story und beeindruckender Präsentation vor allem durch eine fantastische Atmosphäre auszeichnet, der man sich nur schwer entziehen kann.

Baker Street 221 B ist eine Adresse, die neben Downing Street Nr. 10 wohl zu den prominentesten Hausnummern der britischen Hauptstadt zählt. Wo sich heute ein Museum zu Ehren der erfolgreichen Spürnase befindet, ließ Sir Arthur Conan Doyle seinen Helden scheinbar unlösbare Fälle knacken, an denen die "Profis" von Scotland Yard längst gescheitert waren. Doch nicht nur die spannenden Bücher begeistern nach wie vor Millionen von Lesern in aller Welt, auch die ständigen Wiederholungen von Holmes-Filmen im Fernsehen zeugen von der ungebrochenen Popularität dieser schillernden Figur. Inzwischen hat das Spiel zwar etwas Konkurrenz aus dem Lager der CD-ROM-Spiele bekommen, aber die hohe Qualität des EA-Programms wurde bislang nicht mehr erreicht.

Aktenzeichen XY ungelöst

Mal wieder bereitet ein infamer Mord der Polizei erhebliches Kopfzerbrechen. Inspektor Lestrade schaltet unmittelbar nach der Entdeckung einer Frauenleiche den stadtbekannten Detektiv ein. In einer dunklen Gasse liegt eine grausam zugerichtete Tote, die am ganzen Körper Abschürfungen, Einstiche und sonstige Merkmale eines Gewaltverbrechens aufweist. Doch diese "Arbeitsweise" ist so gar nicht typisch für den vermeintlichen Mörder, Jack the Ripper, der lieber sauber und diskret sein blutiges Handwerk verrichtet. Ohne Zögern übernimmt Holmes den Fall, sammelt bereits am Tatort kistenweise Beweisstücke und befragt in meist sehr ergiebigen Verhören Freunde und Bekannte der ehemaligen Schauspielerin. Nach und nach ergibt sich so ein Mosaik aus Indizien und Vermutungen. Mit dem Kollegen Dr. Watson reist der Helfershelfer der Polizei durch das London der Zeit von Königin Victoria. Alle Personen, Orte und Gegenstände entsprechen in ihrer Aufmachung historischen Fakten und wurden grafisch imposant in Szene gesetzt. Besonders faszinierend sind die vielen Kleinigkeiten, die man auf jedem Bild erkennen kann und erheblich zu dem historischen Flair beitragen. Leider wurde die Qualität der Hintergründe bei den Animationen nicht beibehalten; fast alle Figuren staksen durch die Gegend, als hätten sie einen Besenstiel verschluckt.

Das Spiel im Spiel



Ganz im Stile von Space Quest und Sam ´n´ Max gibt es auch in diesem Adventure eine kleine "Action-Sequenz", bei der es einmal nicht auf kriminalistischen Spürsinn ankommt, sondern eher auf ein ruhiges Händchen. Um einen Kneipenbesitzer gesprächig zu machen, müssen Sie zunächst drei trinkfeste Gäste beim Darts besiegen. Die Kontrahenten sind selbst für geübte Spieler ein harter Brocken, da der Schwierigkeitsgrad stetig ansteigt. Ziel ist es, die vorgegebenen 301 Punkte nacheinander "abzubauen". Dabei gelten die Original-Regeln, d. h. manche Ringe verdoppeln oder verdreifachen den Wert des jeweiligen Sektors, während es für Treffer "ins Schwarze" 25 bzw. 50 Punkte zu ergattern gibt. Ein horizontaler und ein vertikaler Balken beeinflussen den Flug der Pfeile. Befindet sich die Anzeige im gewünschten Bereich, müssen Sie schnell reagieren und eine beliebige Taste betätigen. Wer mit Geschick und etwas Glück am schnellsten sein Kontingent verringert, gewinnt die Runde. Da der Wettbewerb britisch-fair abläuft, schafft es selbst ein ungeschickter Kandidat nach einiger Zeit, seine Gegner zu übertrumpfen.







Ob die Wahrsagerin dem Gespann Holmes-Watson bei den Ermittlungen weiterhelfen kann?



Besuche im Leichenschauhaus gehören zum Pflichtprogramm des Meisterdetektivs.

SCUMM als Vorbild

Wer LucasArts-Adventures kennt, braucht bei Electronic Arts nicht umzulernen. Wiederum werden Sie mit einer Reihe von Befehlen (Schau, Nimm, Öffne, usw.) konfrontiert, die einfach mit dem Mauscursor angeklickt werden können. Auch die oftmals langwierigen Dialoge zwischen Sherlock und Verdächtigen laufen im Multiple-Choice-Verfahren ab, wie man es von zahlreichen anderen Spielen der Konkurrenz gewohnt ist. Der gute Watson führt dabei ein Tagebuch, in dem er alle Gespräche und Vorkommnisse akkurat notiert. Diese Aufzeichnungen können Sie sogar ausdrucken, was sich im Verlauf der Ermittlungen als hilfreich erweisen kann, wenn man sich noch einmal die Aussage eines Zeugen durch den Kopf gehen lassen will. Desöfteren ergibt sich auch die Gelegenheit, vom gut ausgestatteten Labor im Holmes´schen Appartement Gebrauch zu machen. Dazu wählt man aus dem immer umfangreicher werdenden Inventory das gewünschte Indiz und "benutzt" es einfach mit dem Labor. Anschließend werden in einer Detail-Ansicht die chemischen Vorgänge genau vorgeführt. Durch Zugabe von einigen geheimnisvollen Mittelchen aus der Hausapotheke läßt sich damit z. B. herausfinden, aus welchem Material ein weißes Pulver besteht, das auf dem Körper der Leiche gefunden wurde.

Alle Dialoge wurden vorbildlich ins Deutsche übersetzt.

Sightseeing Tour

Um Sherlock Holmes und Dr. Watson zum gewünschten Ort in der Londoner City zu verfrachten, wird eine in alle Richtungen scrollende Karte des Stadtgebietes angezeigt. Dort sind zu Beginn des Spiels lediglich die Wohnung in der Baker Street sowie der Tatort in einem Hinterhof eingezeichnet. Nach und nach kommen immer mehr interessante Lokalitäten hinzu: Geschäfte, Appartements, die Oper, Kneipen, usw. Auf dem abgebildeten Plan sind bereits einige Plätze sichtbar, die das Duo per Mausklick anfahren kann.



Man spricht deutsch

Vor allem Spieler, bei denen es mit Englisch-Kenntnissen ein wenig hapert, werden hocherfreut sein, daß dieses Kleinod der Adventure-Geschichte auch komplett in Deutsch erhältlich ist. Sowohl die erstklassig übersetzte Anleitung als auch die Texte beweisen, daß der Witz und Charme eines Spieles durch eine gute Umsetzung voll erhalten bleibt. Für Einsteiger eignet sich Sherlock Holmes nur bedingt, da es doch eine Vielzahl an Details zu beachten gibt, die ein erfahrener Spieler nicht so leicht übersieht. Versäumt man es nämlich, wirklich jeden Winkel der detailreichen Grafiken nach Spuren und brauchbaren Utensilien abzusuchen, landet man schnell in einer Sackgasse und der Frust ist vorprogrammiert. Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures kann man diesem Spiel aber sicherlich eines nicht vorwerfen: fehlende Logik. Alle Handlungsschritte bauen aufeinander auf und ergeben schließlich Stück für Stück des Rätsels Lösung. Doch bis dahin ist es noch ein weiter und vor allem unterhaltsamer Weg ...

Petra Maueröder ■



SPECS & TECS

Tastatur	X	**Hersteller**
Maus	X	Electronic Arts
Joystick	X	
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 100,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	Benötigt
Roland	X	DOS 5.0
General Midi		
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
386er	X	Fortgeschrittene
HD 29 MB	X	und Profis
MEM 640 KB	X	



RANKING

Grafik:	👍 (waagerecht)
Atmosphäre	👍
Storyline	👍
Handhabung	👍 (waagerecht)
Spielspaß	👍

CD-ROM	nein
Handbuch	deutsch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	Handbuch

Dragonsphere

Märchenhafte Erz

Das dritte Adventure von MicroProse ist der Firma bisher am besten gelungen. Das Vergnügen an der superben Grafik wird jedoch durch einen unnötig hohen Schwierigkeitsgrad gemindert.

In Dragonsphere übernehmen Sie die Rolle des Herrschers über das Fantasy-Königreich Callahan, das in großer Gefahr schwebt. Denn der finstere Zauberer Sanwe, der vor 25 Jahren in seinem Turm eingeschlossen wurde, schickt sich an, daraus hervorzukommen. Und da ein guter König seine Untertanen beschützt, sind Sie schon unterwegs, um den Bösewicht endgültig auszuschalten. Apropos Untertanen: In einer Fantasy-Umgebung sind das natürlich nicht nur Menschen, sondern allerlei zauberhafte Wesen, deren Lebensräume auch die hauptsächlichen Schauplätze des Spiels darstellen.

Fremde Wesen

Zum einen gibt es natürlich Elfen, und zwar in der verträumt-hinterhältigen Shakespeare-Version des Sommernachtstraums, zum anderen sind auch zu Unrecht von allen gefürchtete Gestaltwandler dabei und außerdem einige verärgerte Vogelmenschen. Mir persönlich recht rätselhaft blieb das geheimnisvolle Wüstenvolk der "Soptus Ecliptus", aber sei's drum, auch hier sind gewisse Aufgaben zu erfüllen. Denn bei all diesen Völkern sind die hilfreichen Sachen zu finden, die man braucht, um letztendlich den Bösewicht Sanwe für immer zu besiegen. Allerdings ist das nicht ganz einfach, da der Schwierigkeitsgrad von Dragonsphere ziemlich hoch angesetzt ist. Teilweise ist die notwendige Verfahrensweise auch eher unsinnig, z. B. wenn man in einem Dialog die richtigen Antworten nur durch Ausprobieren finden kann, da nirgendwo irgendwelche Hinweise darauf zu finden sind. Abgesehen davon ist die Story aber ziemlich amüsant und abwechslungsreich, wobei vor allem die große Anzahl von verschiedenen Räumen positiv auffällt.

Die Elfen haben gute Wächter!

Bekanntes Interface

Dragonsphere ist vom Handling her recht einfach zu spie-

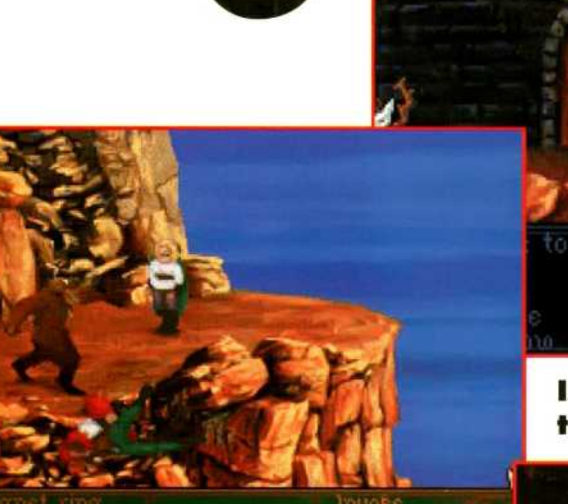


König als Monsterfutter? Warum nicht!

ählung



Ist's der Yeti oder nicht? Jedenfalls endet das tödlich.



len, es verfügt über das bereits von LucasArts-Spielen her bekannte Interface, bei dem durch Anklicken von Verben und Objekten (entweder im Inventory oder in der Umgebung der Spielfigur) Befehle gebildet werden. Die einzelnen Objekte werden dabei schön detailliert in einem extra Fenster dargestellt und besitzen zudem eigene, spezielle Verben - z. B. werden "Trinken" und "Füllen" bei einem Becher angeboten. Auch hier ein kleiner Kritikpunkt: die Gegenstände sind manchmal einfach zu klein, so daß man die Räume sehr genau absuchen muß. Doch obwohl dadurch eine unnötige Erschwerung des Spiels stattfindet, freut man sich auch darüber, daß in Dragonsphere eine Unmenge für das Fortschreiten der Handlung irrelevanter Gegenstände vorkommen, die alle mit sehr schönen, abwechslungsreichen Kommentaren versehen sind. Sehr schön und abwechslungsreich sind auch die Möglichkeiten, in Dragonsphere zu Tode zu kommen: ein paar davon sind in den Abbildungen zu diesem Artikel zu finden, doch Sie können sicher sein, daß es noch einige mehr gibt.

Wegweisende Grafik

Was die Abbildungen ebenfalls illustrieren, ist die hervorragende Grafik dieses Spiels, die vor allem durch Detailreichtum besticht, ohne dabei die einzelnen Bilder zu überladen. Die Designer von MicroProse haben hier einen schönen Mittelweg zwischen Realismus und Schönheit gefunden, denn alle Grafiken sind klar als schöne Zeichnungen zu erkennen, ohne allzusehr ins Comichafte abzurutschen. Auf den Screenshots können wir Ihnen leider ein wichtiges Feature von Dragonsphere nicht zeigen, nämlich die sehr gute Animation, die zusätzliche Atmosphäre erzeugt. Ebenfalls der Stimmung sehr zuträglich sind Musik und Soundeffekte, die unterhaltsam und allgegenwärtig, aber nie störend sind. Nett sind kleine Spezialeffekte, wie z. B. das Rauschen eines Wasserfalls, dessen Lautstärke von der Entfernung der Spielfigur vom Wasser abhängt.

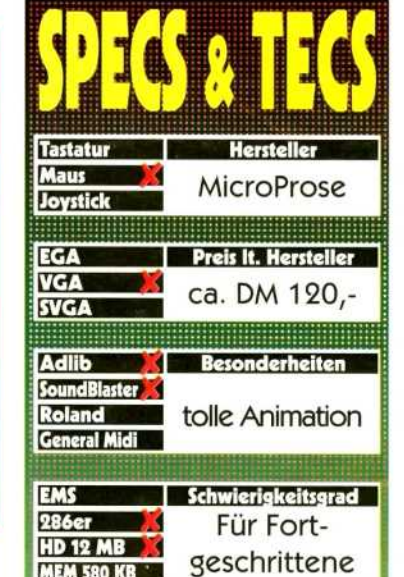
Gut, aber schwer

Dragonsphere ist also ein Adventure von state-of-the-art-Qualität, das den Vergleich mit den Größen der Branche überhaupt nicht zu scheuen braucht, auch wenn es, wie oben erwähnt, ein paar Mängel besitzt. Mir hat es auf jeden Fall einige schlaflose, aber hochinteressante Nächte bereitet und ich kann nur hoffen, daß es Ihnen genauso geht. Viel Spaß!

Peter Freunscht ■



Nicht nur wie auf glühenden Kohlen...

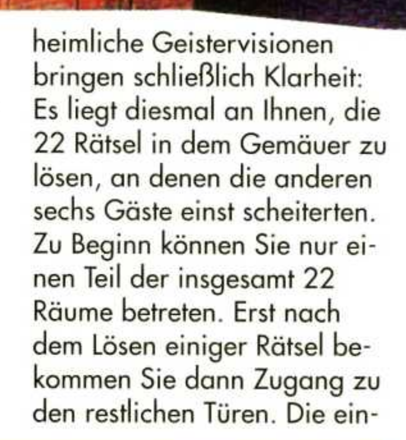




The 7th Guest

Pionier oder Pflaume?

Trilobytes Gruseladventure The 7th Guest paßt eigentl ich nicht hundertprozentig in das Konzept dieses Sonderheftes. Das seinerzeit erste speziell für CD-ROM entwickelte Spiel ist in manchen Belangen aber immer noch ungeschlagen.



Könnten Sie sich eine passendere Verkleidung für 22 Denksportaufgaben vorstellen als ein CD-ROM-Adventure? Ich eigentlich auch! Anders dachte man Mitte vergangenen Jahres bei Virgin Games, als das CD-ROM-Spiel The 7th Guest als das ultimative Gruseladventure angekündigt wurde. Die Umschreibung "gruselig" traf auch problemlos ins Schwarze, nur mit dem Begriff "Adventure" haperte es ein wenig...

Sieben kleine Negerlein...

Erinnern wir uns zurück: Der Spieler wanderte in den Räumen einer alten Villa umher, in denen sich vor einigen Jahrzehnten sechs schreckliche Morde zugetragen haben. Jenes Haus hatte sich ein gewisser Henry Stauf, seines Zeichens fanatischer Spielzeugmacher, selbst entworfen, um sieben geladenen Gästen (Agatha Christie läßt schön grüßen!) einen tödlichen Streich zu spielen. Sechs Gäste kamen und wurden nachher nie wieder gesehen. Einer blieb fern. Die Rolle jenes siebten Gastes sollen nun Sie übernehmen. Dabei weiß der Spieler zu Beginn eigentlich nicht, wie ihm geschieht: Weder können Sie sich erinnern, wie Sie in die Gruselvilla gekommen sind, noch was Sie hier überhaupt wollen. Unheimliche Geistervisionen bringen schließlich Klarheit: Es liegt diesmal an Ihnen, die 22 Rätsel in dem Gemäuer zu lösen, an denen die anderen sechs Gäste einst scheiterten. Zu Beginn können Sie nur einen Teil der insgesamt 22 Räume betreten. Erst nach dem Lösen einiger Rätsel bekommen Sie dann Zugang zu den restlichen Türen. Die einzelnen Denksportaufgaben haben mit der Hintergrundstory leider nicht viel gemeinsam: Einmal gilt es, altbekannte Problemstellungen auf einem Schachbrett lösen, ein anderes Mal muß eine Buchstabenreihe so angeordnet werden, daß sich ein sinnvoller englischer Satz ergibt. Das Niveau der einzelnen Rätsel pendelt konzeptionslos zwischen Kindergarten und Oberstufe - das Hint-Book, das in der Bibliothek zu finden ist und zu jedem Rätsel zwei Lösungshilfen anbietet, wird also früher oder später von jedem einmal aufgeschlagen.



Unvirtual Reality

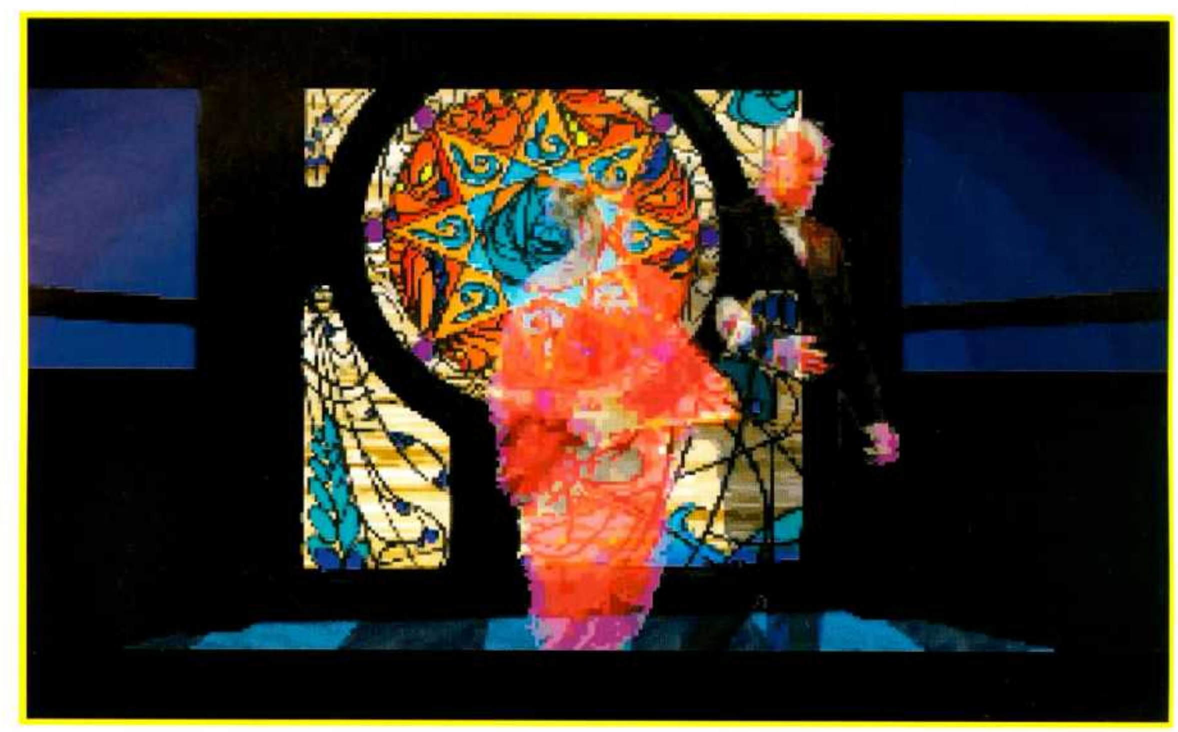
Die technische Daten von The 7th Guest sind wirklich beeindruckend: Über 700 MByte an





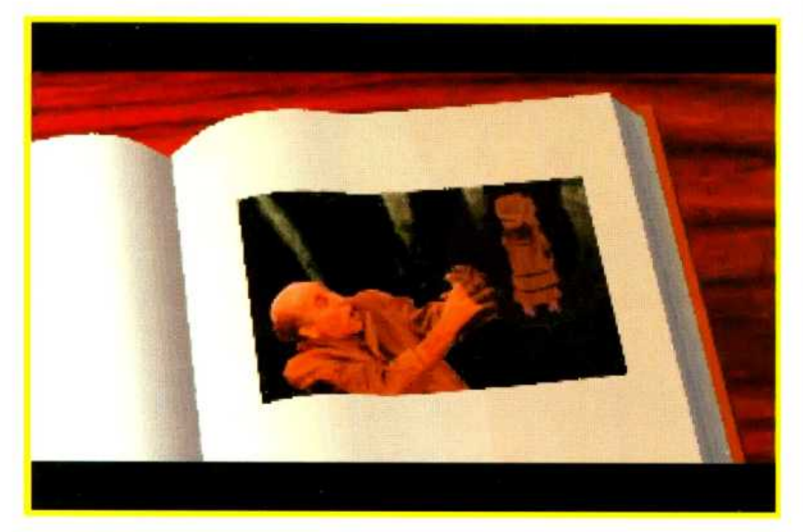






Daten wurden auf zwei CDs untergebracht. Der Spieler bewegt sich in einer vorberechneten 3D-Welt, die sich mit 640 x 480 unglaublich flüssig über der Bildschirm bewegt. Leider erweckt das Spiel schon auf den zweiten Blick nicht den anfänglichen Eindruck der "Virtualität". Die Spielfigur bewegt sich zwischen zwei Standorten nämlich auf einer fest vorgegebenen Bahn, die zu keinem Zeitpunkt verlassen werden kann. Zusätzliche Bewegungsmöglichkeiten, wie den Kopf drehen, sich ducken oder auf die Fußspitzen stellen, wurden nicht eingeplant. Die Bedienung des Spiels erfolgt ausschließlich über die Maus. Weder können Gegenstände aufgenommen werden, was ja eigentlich ein Hauptmerkmal eines Adventures sein sollte, noch ist die Interaktion oder der Dialog mit anderen Personen möglich. Wer über einen ausreichend schnellen Rechner mit Double-Speed CD-ROM-Laufwerk verfügt, kann dafür aber mit einem einmaligen multimedialen Erlebnis rechnen. Sprachausgabe und Begleitmusik kommen auch über eine nicht General Midi-fähige Soundkarte in einmaliger Qualität aus den Lautsprecher-Boxen und der Detailreichtum der CAD-vorberechneten Grafik ist bis heute unerreicht. Wer einen schwächeren 386er sein eigen nennt, kann das Spiel immerhin noch im 320 x 200-Bildpunkte-Modus bewundern. Ein großer Genuß sind die Grafiken dann immer noch.

Thomas Borovskis



SPECS & TECS

Tastatur / Maus / Joystick	**Hersteller** Trylobyte/ Vergin
EGA / VGA / SVGA	**Preis lt. Hersteller** ca. DM 199,-
Adlib / SoundBlaster / Roland / General Midi	**Besonderheiten** Spiel auf zwei CDs untergebracht
EMS / 386er / HD 110 MB / MEM 580 KB	**Schwierigkeitsgrad** Für Einsteiger geeignet





The Journeyman Project

Pentium Recommended

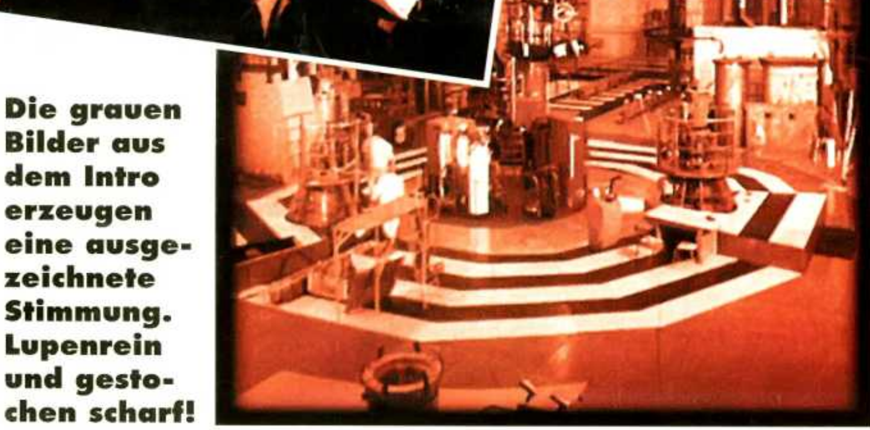
Den modernen Fachterminus "Multimedia" heftet sich mittlerweile jeder zweit- bis drittklassige Softwarehersteller ans Revers. Der Grund liegt ja auch klar auf der Hand, weiß doch eigentlich niemand so recht, was sich hinter diesem weitgefächerten Begriff jetzt wirklich verbirgt; er klingt einfach gut!

Streng genommen, darf man unter Multimedia nicht mehr verstehen, als die simultane Ausgabe von akustischen (Soundkarte, Stereoanlage) und optischen (Fernseher, Monitor) Signalen. Diese beiden Eigenschaften sind für Computerspiele grundlegend, so daß eigentlich jedes Spiel unter dem Begriff Multimedia laufen müßte. Die Betonung liegt dabei ganz klar auf "müßte", denn heutzutage hat man sich den dehnbaren Begriff ein wenig zurechtgebogen. Für viele muß Multimedia folgende Bestandteile haben: Videosequenzen, Sprachausgabe und musikalische Untermalung von CD. Wenn das Spiel außerdem über ein akzeptables Gameplay und vielleicht sogar über eine außergewöhnliche Rahmenhandlung verfügt, handelt es sich meist um einen Top-Seller! Wenn nicht, dann verkauft es sich immer noch in ausreichenden Stückzahlen, springt dem Kunden doch schließlich der riesige Aufkleber "Multimedia" als Markenzeichen ins Auge.

Schlagwort: Multimedia

Unter diesen Voraussetzungen ist Journeyman Project natürlich ein Spiel multimedialer Sorte, denn mit hervorragenden Grafiken und fabelhaftem Sound wurde im Hause Gametek nicht zimperlich umgegangen. Daß aber auch noch an eine Handlung gedacht wurde, setzt dem Ganzen die Krone auf. Im Jahre 2318 spuken die Kriege des 21. Jahrhunderts immer noch in den Köpfen der meisten Erdbewohner herum. Finanzielle Mittel, die in Millionenhöhe verschwendet wurden, kommen nun hilfsbedürftigen und notleidenden Menschen zugute. Als im Jahre 2117 die Weltbevölkerung endlich vereinigt wurde, hätte wohl noch niemand daran gedacht, daß in wenigen Jahren die Außerirdischen endlich Kontakt auf-





Die grauen Bilder aus dem Intro erzeugen eine ausgezeichnete Stimmung. Lupenrein und gestochen scharf!



Nach dem Aufstehen erhält man die Nachricht, sofort ins Hauptquartier zu kommen.



Fast wie auf dem Holodeck der Enterprise. Hier kann sich der Agent so richtig erholen.



nehmen würden. Die Begeisterung war natürlich groß und so unterbreiteten die Cyrollans der Menschheit 2308 den Vorschlag, der "Vereinigung friedlicher Wesen" beizutreten. Just in diesem Jahrzehnt kam es jedoch auch zu einer Entdeckung, die alle technischen und sozialen Errungenschaften der Spezies Mensch mit einem Schlag vernichten konnte: die Zeitreise wurde entdeckt! Sofort wurden alle Forschungen eingestellt und eine militärische Einheit wurde gebildet, die Störungen im Raum-Zeit-Kontinuum (Sie erinnern sich an "Zurück in die Zukunft 3"?) mit der einzigen intakten Zeitmaschine aufdecken und vernichten mußte. Die Eliteeinheit besteht im Jahre 2318 immer noch und Sie übernehmen die Rolle eines Agenten der "Temporal Security Annex"!

Wenn sich die Geschichte einmal verändert, so schlagen die Großrechner sofort Alarm und berechnen den exakten Zeitpunkt der unrechtmäßigen Manipulation. Danach wird ein Mitglied der TSA 200 Millionen Jahre in die Vergangenheit transportiert, um eine Laserdisk mit dem korrekten Verlauf der Geschichte zu besorgen. Das Archiv wurde so weit zurückverlegt, da hier noch keine Veränderungen zu erwarten sind. Hat man alle Informationen über den gegenwärtigen und gewünschten Status Quo zusammengetragen, so läßt man sich selbst in die Vergangenheit versetzen und versucht, das Problem natürlich möglichst friedlich ad acta zu legen. Hier werden nämlich die Missionspunkte vergeben, denn jeder Agent wird im Hinblick auf seine Erfolgsquote beobachtet...

Technisch ausgezeichnet

Das Spiel zeichnet sich vor allem durch seine fotorealistischen Bilder und Videosequenzen aus, die alle in hervorragender Qualität auf den Screen gebracht werden. Betrachtet man die Systemvoraussetzungen (386DX, 5 MB RAM, SVGA-Karte), so darf man aber auch seine Ansprüche entsprechend hoch stecken. Die verwendeten Musikstücke übertreffen die Grafiken allerdings bei weitem. Ich bin fast versucht zu sagen, daß es sich hier um die besten Songs handelt, die jemals in einem Spiel zu hören waren. Man muß es einfach erlebt haben.

Geschwindigkeitsprobleme

Es wäre wirklich zu schön gewesen, wenn Journeyman Project astrein und reibungslos abgelaufen wäre. Nachdem die ersten Versuche mit 4 MB RAM gründlich danebengingen, hatten wir das Spiele sofort auf einem Rechner mit 8 MB ausprobiert. Resultat: keine nennenswerten Verbesserungen! Das gleiche Bild bot sich auch mit 16 MB. Immer wieder setzte die Musik aus, wenn Soundeffekte abgespielt wurden. Die Grafiken waren zum Teil sehr langsam animiert und der Held bewegte sich ruckartig und im Schneckentempo durch die Gänge der modernen Gebäude. Selbst als wir das Spiel schließlich auf Festplatte installierten (450 MB!), konnte dieses Manko nicht beseitigt werden. Schade, denn mit einer akzeptablen Geschwindigkeit hätte The Journeyman Project das erste richtige CD-ROM-Produkt werden können.

Oliver Menne ■





SPECS & TECS

Eingabe		Hersteller
Tastatur	X	Gametek
Maus	X	
Joystick		

Grafik		Preis lt. Hersteller
EGA		ca. DM 130,–
VGA		
SVGA	X	

Sound		Besonderheiten
Adlib	X	8 MB RAM empfehlenswert
SoundBlaster	X	
Roland	X	
General Midi	X	

System		Schwierigkeitsgrad
EMS		Für geduldige Einsteiger
386er	X	
HD 5 MB	X	
MEM 580 KB	X	



RANKING

Grafik
Sound
Atmosphäre
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	ja
Handbuch	englisch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	normal

Dracula Unleashed

Multimedia mit Biß

Jeder gruselbereite Kinogänger wird sich bestimmt mit Schrecken an die unzähligen cineastischen Tiefschläge erinnern, die Graf Dracula, der Star unter den Horrorfiguren, bislang über sich ergehen lassen mußte.

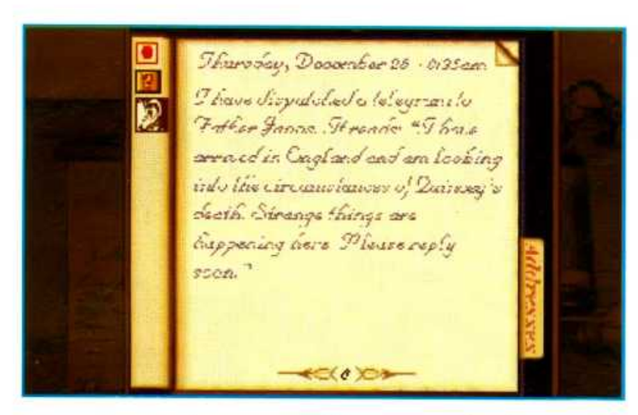


Sicherlich gibt es auch einige löbliche Ausnahmen, wie den Kulthit "Tanz der Vampire" von Roman Polanski oder das Mammutwerk "Dracula" von Francis Ford Coppola, doch läßt sich der größte Teil mit nur einem Wort umschreiben: Schund!
Viacom New Media hat alle Hebel in Bewegung gesetzt, um sich nicht in diesen munteren Reigen einzureihen. Insider werden jetzt nachdenklich die Stirn runzeln, denn unter dem Namen Icom zeichnete das Team um Chefdesigner David Marsh bereits für das zweifelhafte Sherlock Holmes Consulting Detective verantwortlich. Sollte Dracula Unleashed mehr sein als ein drittklassiger Spielfilm mit eingeschränkter Interaktivität?

Schauspieler

Die Videosequenzen nehmen den größten Teil der CD in Anspruch, denn die bewegten Bilder erstrecken sich über mehr als 90 Minuten. Erwähnt man in diesem direkten Zusammenhang, daß 47 Schauspieler für dieses Projekt engagiert wurden, wird das kaum Verwunderung auslösen. Doch gibt es Kurioses von den Dreharbeiten zu berichten: Um die Atmosphäre zu erhöhen, wollte Marsh unbedingt einen waschechten Wolf filmen. In den benachbarten Filmstudios konnte man den Jungs von Viacom leider nur mit einem abgemagerten Exemplar (30kg!) aushelfen, doch bot sich zum Glück ein lokaler Tierzüchter an, der ein herrliches Tier mit einem Lebendgewicht von 60kg zur Verfügung stellen konnte. Problematisch wurde es allerdings, als sich herausstellte, daß der riesige Wolf zahm wie ein

Obwohl es sich um SVGA-Grafiken handelt, wird nicht die volle zur Verfügung stehende Bildschirmfläche genutzt. Schade!



Das Inventar muß man ständig im Auge behalten. Hat man den falschen Gegenstand in der Hand, während man ein Haus betritt, ist die Vampirhatz schnell beendet.



Meerschweinchen war und für die Einstellungen erst einmal richtig getrimmt werden mußte!

Auf Bram Stokers Spuren...

Zehn Jahre nachdem Graf Drakul von Jonathan Harker, Dr. Abraham van Helsing und Quincey Morris (Sie erinnern sich? Genau! In Coppolas Film war er der Texaner!) nach Transylvanien zurückgetrieben und dort nach allen Regeln der Kunst vernichtet wurde, schlägt das Grauen in London wieder zu. Eigentlich wollte Alexander Morris, Quinceys Bruder, nur die mysteriösen Umstände klären, unter denen Quincey damals ums Leben kam. Die Zeichen stehen in London allerdings auf Sturm, denn in einigen Vororten werden blutleere Viehkadaver gefunden und kopflose Leichen zieren die Blumenbeete in zahlreichen Parkanlagen...
Allem Anschein nach ist Graf Drakul oder einer seiner dunklen Schergen in die Hauptstadt London zurückkehrt, um wieder Schrecken und Leid unter die Bevölkerung zu bringen. Klar, daß es sich Alexander gleich zur Aufgabe macht, das Böse aus London zu vertreiben und den Tod seines Bruders zu rächen.

Wer Sherlock Holmes Consulting Detective schon einmal in Augenschein genommen und für gut befunden hat, wird an Dracula Unleashed sofort Gefallen finden. Alle anderen, die jedes Abenteuer des Meisterdetektivs eher ermüdend als spannend empfanden, kann man beruhigen. Dracula Unleashed ist zwar keine revolutionäre Neuentwicklung, aber immerhin sehr viel aufregender und fesselnder als sein Vorgänger.
Die Interaktivität beschränkt sich leider auf einige wenige Handlungen, die zu allem Überfluß auch noch sehr schwierig auszuführen sind. Man muß schon der englischen Sprache sehr mächtig sein, um die wichtigen Hinweise auch wirklich mitzubekommen.
Wenn ein guter Bekannter im Vorbeigehen erwähnt, daß ein Freund auf das lang versprochene Paket wartet, so muß man dieses nicht nur im Inventar, sondern vielmehr in der Hand tragen. Ist dies nicht der Fall, verliert man unnötig Zeit und Graf Drakul kann seine heimtückischen Fäden weiterspinnen. Es kann sogar passieren, daß man auf diese Weise sein Leben verliert! Zum Teil eine sehr frustrierende Angelegenheit, vor allem, wenn man nicht alle fünf Minuten zwischenspeichern möchte.

Technisch einwandfrei

Spielerisch sind durchaus einige Ecken und Kanten vorhanden, doch auf der technischen Seite gibt sich Dracula Unleashed einwandfrei. Verfügt man über eine SuperVGA-Grafikkarte, so flimmern die Videosequenzen in bestechender Qualität über den Bildschirm. Die Atmosphäre ist aber nicht nur durch die eindrucksvollen digitalisierten Bilder ausgezeichnet, denn die Soundeffekte bzw. Sprachausgabe tragen auch einen guten Teil dazu bei. Allein die Intromusik (Carl Orff: Carmina Burana) macht dieses Spiel zu einem Ohrenschmaus.
Wer also gerne einen leichten Schauer auf dem Rücken verspürt und auf Interaktivität nur wenig Wert legt, ist mit Dracula Unleashed goldrichtig beraten. Die Frage ist nur, ob diese Stimmung nicht auch von einem tollen Kinofilm erzeugt werden kann.

Oliver Menne ■



Diese Frau hat Biß. Bevor man sich versieht gehört man selbst zu den eiskalten Vampiren.



SPECS & TECS

Tastatur	X	**Hersteller**
Maus	X	Viacom New Media
Joystick	X	
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 140,-
SVGA	X	
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	benötigt mind. 4 MB RAM
Roland		
General Midi		
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
386er	X	gute Englischkenntnisse erforderlich
HD 0 MB		
MEM 450 KB	X	



RANKING

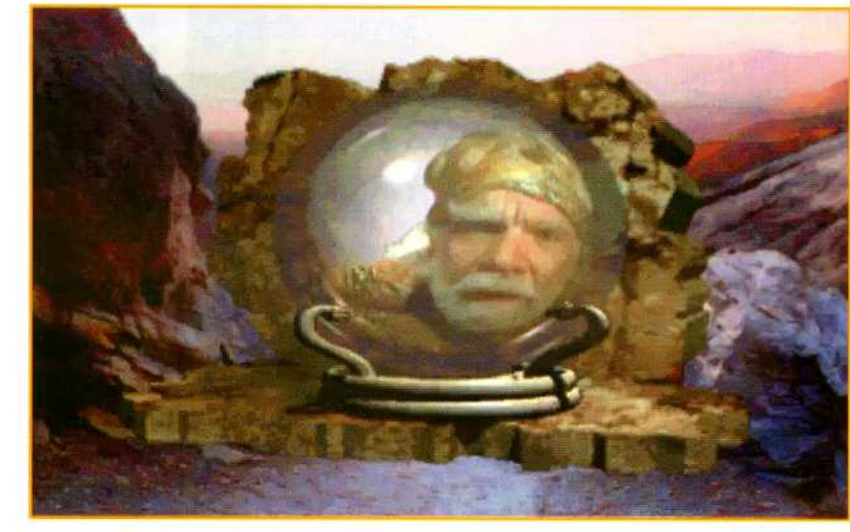
Grafik	👍
Sound	👍
Atmosphäre	👍
Handhabung	👉
Spielspaß	👉

CD-ROM	ja
Handbuch	englisch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	nein

Return to Zork

Aufgewärmter Kult

Große Namen sichern große Erfolge. Und so war es nur eine Frage der Zeit, bis einer der wirklich großen Namen wieder auftaucht: Zork, der Wegbereiter aller Adventures und Rollenspiele.



Der elektronische Reiseführer hält so manchen Tip parat.

Return to Zork spielt in der Gegenwart, gute 400 Jahre nach dem Untergang des Alten Königreichs Zork. An der Stelle, wo sich einst die endlosen Wälder und Höhlen befanden, liegt nun das Tal der Sperlinge. Die einzige Ortschaft im Tal, Shanbar, besteht nur aus einigen wenigen Häusern, Industrie ist weit entfernt. Doch inmitten dieser ländlichen Idylle werden die Überreste der alten Zorkkultur gefunden - was liegt näher, als ein Abenteuer- und Erholungsparadies aus dem Boden zu stampfen. Dies dachte sich jedenfalls die Illumynite, Translumynite & Leisure Inc., die auch gleich viertägige Gratisaufenthalte mittels einer Lotterie unter die Leute bringt.

Ursachenforschung

Einer der glücklichen Gewinner ist - wer hätte das gedacht - der Spieler, dem gleich nach der Ankunft im Tal der Sperlinge die Augen übergehen: Das Tal wurde umbenannt in "Tal der Geier", Shanbar ist zur Hälfte zerstört, die Bevölkerung wandert aus und einige Wege scheinen direkt in den Tod zu führen. Dem Spieler obliegt nun die Aufgabe, das Rätsel um Shanbar zu lösen und natürlich die Ursachen zu beheben. Ob das Rätsel mit der wiedererwachten zorkschen Magie zu tun hat oder ob die IT&L die Finger im Spiel hat, wird der Spieler erst am Ende des umfangreichen Adventures erfahren. Bis dahin werden alle Elemente der alten Zork-Adventures durchlaufen: Wälder, Städte, Katakomben und vie-

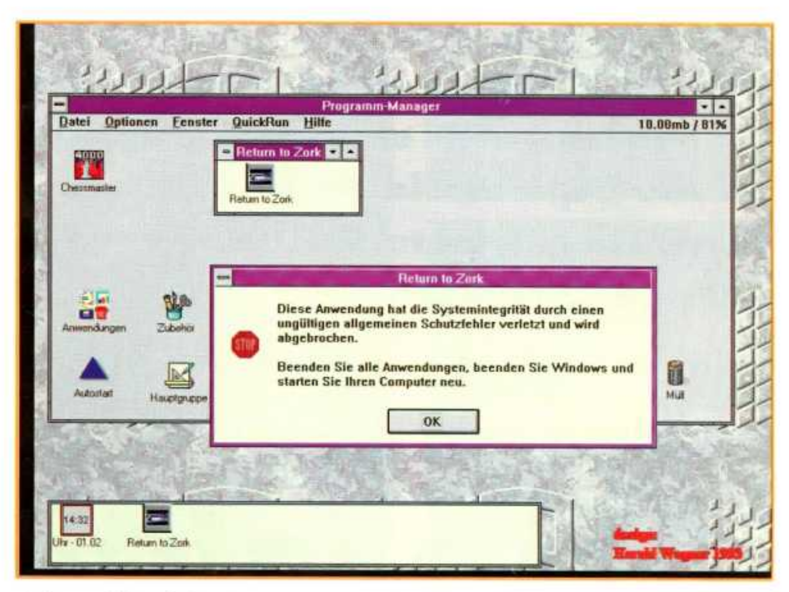
Zork, die Achte

Bei den Spielen um das Königreich Zork dürfte es sich wohl um die ersten plattformübergreifenden Spiele überhaupt handeln. Die ersten Versionen liefen in den riesigen Universitätsrechenzentren der frühen achtziger Jahre, kurz darauf machten sie sich auf PCs und Macs breit. Bereits Zork I war ein Riesenerfolg, Zork II und III übernahmen die schlichte Textoberfläche des Vorgängers und konnten an dessen Erfolg anschließen. Mit Beyond Zork gaben sich die Programmierer erstmals weniger spartanisch, wurde doch sogar das revolutionäre Automapping eingeführt und ein Fenster zeigte stets die aktuelle Ortsbeschreibung. Zork Zero, der fünfte Teil konnte sogar mit einer grafischen Benutzeroberfläche (EGA) glänzen, immerhin tauchten neben dem Text vereinzelte Bilder auf. Mit Zorkquest I und II sollte eine völlig neue Generation von Zorkspielen die Verkaufszahlen wieder auf alte Höhen bringen, stattdessen waren sie das vorläufige Ende für das Königreich. Mit Return to Zork wird wohl das Ende der großen Textadventures eingeläutet - eigentlich schade, da gerade das Nichtsehen der geheimnisvollen Örtlichkeiten den größten Reiz der Textadventures und vor allem der Zork-Serie ausgemacht hat.

les mehr. Leider müssen die meisten Anhänger der alten Textadventures auch erfahren, daß in "Wirklichkeit" alles ganz anders aussieht, als er es sich bisher immer ausgemalt hat.

Text ade

Die Spielfigur befindet sich quasi vor dem Monitor, man sieht also alles aus seinen eigenen Augen. Die konsequente Umsetzung dieses seltenen Prinzips führt zu spektakulären Kameraschwenks, wobei der gesamte Bildschirm für die Grafikausgabe genutzt wird. Die Qualität der Grafiken ist äußerst wechselhaft und liegt zwischen grob gerastert, unscharf und unnatürlich scharf. Die Hintergrundmusik ist sehr stimmungsvoll, vor allem die vierzig Minuten Audio auf der CD-Version sind von feinster Qualität. Die Sprachausgabe, von der reichlich Verwendung gemacht wird, ist leider unzeitgemäß verwaschen und läßt sich nicht einmal unterbrechen. Wirklich revolutionär ist hingegen die Benutzereingabe gestaltet worden. Anstelle der üblichen fünf bis neun verfügbaren Verben (Gehen, Nehmen, Reden...) werden abhängig vom jeweilig benutzten Gegenstand bis zu 24 spezielle Tätigkeiten angeboten. Im Zusammenhang mit den stimmungssensitiven Dialogen wird dem Spieler ein so mächtiges Werkzeug in die Hand gegeben, daß wohl niemand mehr der Texteingabe hinterherweinen wird.



Obwohl sich Return to Zork selbst unter Windows installiert, ist dies ein gewohntes Bild.

Return to Zork ist zweifellos eines der komplexesten und auch kompliziertesten Adventures, das zur Zeit zu finden ist. Daher, und wegen der ungewöhnlichen Benutzerführung spricht das achte Zorkspiel trotz aller Pluspunkte nicht den üblichen Spielertypus an.

Harald Wagner ■



Mit jedem Charakter kann man sich über sein Inventar unterhalten und sogar die eigene Stimmung beeinflussen.



Zahlreiche namhafte Schauspieler wurden für das Spiel verpflichtet.

Versionenvielfalt

Unter satten drei Versionen kann der Käufer wählen, sollte er sich für Return to Zork interessieren. Die Diskettenversion, die sich mit 24 MB auf der Festplatte recht moderat benimmt, kann grafisch nicht unbedingt überzeugen. Die groben Pixel verschwinden erst mit der CD-Version, die dafür naturgemäß etwas träge wirkt. Um das Spiel zu beschleunigen, sollten 42 MB statt 2 MB Festplatte geopfert werden, aber selbst dann ist ein Double-Speed-Laufwerk unbedingt zu empfehlen. Frohnaturen, die eine Reel-Magic-MPEG-Karte ihr eigen nennen, dürfen sich auf die zweite CD-Version freuen, die speziell diese Karte voraussetzt: die ohnehin unnatürlich perfekt wirkenden Grafiken dürfen dann mit ganzen 32768 Farben bestaunt werden. Die Grafikausgabe geschieht auffallend schnell und es ist nahezu unglaublich, wieviel bewegte Vollbildgrafik auf eine einzige CD passen.



SPECS & TECS

Tastatur	X	**Hersteller**
Maus	X	Infocom
Joystick		
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA	X	ca. DM 120,-
SVGA		
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	in drei Versionen erhälich
Roland	X	
General Midi		
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
386er	X	Für Einsteiger geeignet
HD 135 MB	X	
MEM 600 KB	X	



RANKING

Grafik	Daumen hoch
Sound	Daumen seitlich
Atmosphäre	Daumen hoch
Handhabung	Daumen seitlich
Spielspaß	Daumen seitlich

CD-ROM	ja
Handbuch	deutsch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	normal

Krieg zwischen den Welten. Nach jahrzehntelangen Kämpfen zwischen der Erde und Caliope zeichnet sich endlich der Frieden ab. Doch all die Diplomatie droht zu scheitern, als die schwerbewaffnete S.S. Obrian führerlos auf Caliope zusteuert.



Iron Helix

Apocalypse - now?

Daß Aufrüstung ein Mittel zum Frieden ist, weiß die Menschheit spätestens seit dem kalten Krieg. Von den Erfahrungen des zwanzigsten Jahrhunderts zehren die Generäle auch noch in ferner Zukunft. So werden im Orbit des feindlichen Planeten apokalyptische Waffen plaziert, von denen eine einzige ausreichen würde, um Caliope zu Staub zu verarbeiten. Wie nicht anders zu erwarten, gehen solche "friedenschaffenden" Maßnahmen auch mal ins Auge: die Besatzung der S.S. Jeremiah Obrian, eines mit der neuesten Superwaffe beladenen Kriegschiffs, fällt einer fürchterlichen Seuche zum Opfer: Iron Helix, einem genverändernden Virus. Das Fatale an dieser Situation ist nicht das um sich greifende Krebsleiden, sondern die Tatsache, daß der Bordcomputer die Zugangsberechtigung nur nach einem Gentest vergibt. So treibt nun die Jeremiah Obrian direkt auf den Planeten zu, führerlos und mit einer gefährlichen Fracht an Bord.

Wer suchet, der findet

Die einzige Hoffnung, das Scheitern der Friedensverhandlungen noch abzuwenden, ist ein kleines Forschungsschiff mit seinem winzigen und waffenlosen Forschungsroboter. Der Spieler übernimmt die Aufgabe des Kapitäns des Forschungsschiffes: über ein Steuerpult dirigiert er seinen Roboter durch die endlosen Gänge der Obrian, auf der Suche nach DNA, die ihm Zugang zum Schiffscomputer verschaffen würde, und nach Hinweisen, wie das Schiff zu stoppen ist. Doch was wäre ein Kriegsschiff ohne ausgeklügeltes Sicherheitssystem, das völlig autark nach dem rechten sieht. Die Obrian ist mit einem Defender ausgestattet: ein fliegender Kampfroboter, der ständig über alle Vorgänge im Schiff informiert ist und dem Spieler das Leben zur Hölle macht. Der kleine Forschungsroboter wird durch die Obrian gesteuert - stets gejagt vom Defender - um Haare oder Hautschuppen zu finden. Mit Hilfe der daraus extrahierten DNA können weitere Bereiche des Schiffes erschlossen werden, bis sich schließlich die DNA der drei ranghöchsten Offiziere in der Datenbank befindet.

Videobotschaften

Doch wie wird man den Defender los, wie übernimmt man die Kontrolle über ein so komplexes Schiff wie die Obrian? Glücklicherweise hat sich auch die mittlerweile verstorbene Mannschaft solche Gedanken gemacht und in einigen Computerterminals Videobotschaften abgelegt, die den Spieler auf seine weiteren Aufgaben vorbereiten. Nachdem man nun also die Suche nach der DNA beendet hat, folgt die Suche nach den richtigen Terminals: an jeder Tür, jeder Wegekreuzung und jedem Schreibtisch finden sich einige Computerschnittstellen, die die Botschaften beinhalten könnten. Hat man auch dieses geschafft, kann man endlich den Defender stillegen und sich daran machen, die Obrian von ihrem Kurs abzubringen. Geschieht

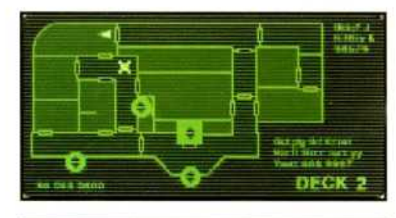


MicroProse versucht mit Iron Helix, voll in den noch jungen CD-ROM-Markt vorzustoßen. Leider nicht ganz so erfolgreich wie erwartet.



Hervorragende Videosequenzen sind auch bei Iron Helix vorhanden. Das wird aber mittlerweile von jedem CD-ROM-Produkt erwartet.





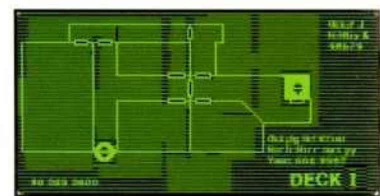












Die Karten der Stockwerke erstrahlen im schönsten Grün.

das aber nicht in ausreichend kurzer Zeit, schickt das Sicherheitssystem einen neuen Defender auf den Weg - und das Spiel beginnt von neuem.

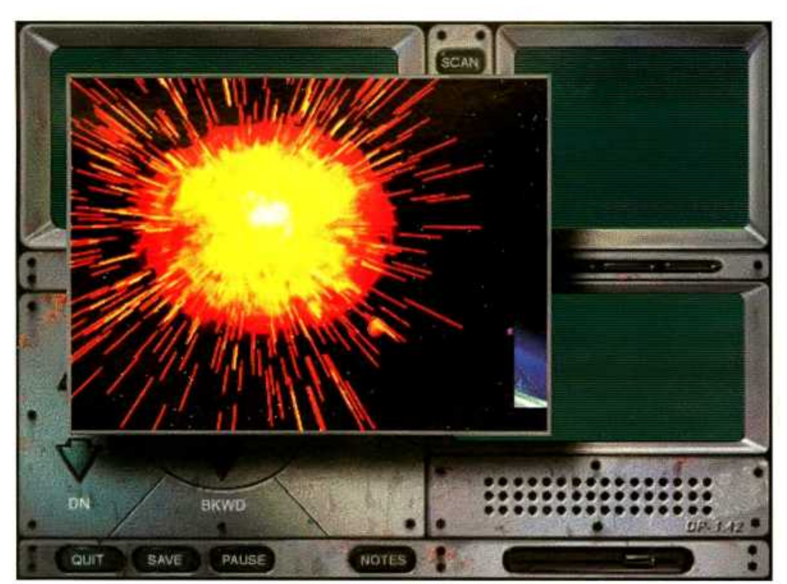
Klein aber fein

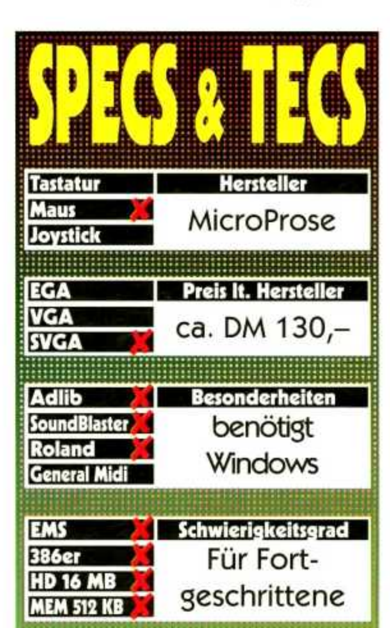
Der Spieler steuert seinen Forschungsroboter über ein Bedienungspult in seinem Raumschiff. Mit lediglich 15 Knöpfen wird das gesamte Spiel bestritten, wobei eigentlich nur acht wirklich benötigt werden. Auf dem viergeteilten Pult finden die Steuerelemente und ein Sichtfenster Platz, außerdem ein Fenster für Karten und eine Multifunktionsanzeige. Auf dem Kartenteil kann man das eigene aktuelle Stockwerk, das des Defenders oder eine Darstellung des gesamten Schiffes anzeigen lassen. Der Multifunktionsschirm dient dem DNA-Scanner, mit dem man Eiweiße aufspüren kann, und der Kommunikation mit dem Bordcomputer. Mit dem Scanner kann man gefundene DNA analysieren und in der Datenbank ablegen, mit Hilfe des Robotergreifarms findet man Zugang zu den Rechnerterminals. Alle diese Funktionen werden mit der Maus gesteuert, was nicht nur bequem, sondern auch sehr schnell ist.

Windoof

Überhaupt ist die Geschwindigkeit, mit der die hochauflösenden Grafiken im Sichtfenster laufen, beeindruckend hoch, sogar Single-Speed-Laufwerke reichen zur Datenwiedergabe völlig aus. Die äußerst realistischen SVGA-Grafiken wurden auf speziellen Grafikcomputern erstellt und können sich ohne weiteres mit dem Farbspektakel Critical Path messen. Der Sound kann sich ebenfalls hören lassen, da die Musikstücke, die Sprachausgabe und die Klangeffekte zum allerfeinsten gehören, was man bisher auf dem PC bestaunen konnte. Lediglich zwei Kritikpunkte sollte man nicht unerwähnt lassen: zum einen ist Iron Helix nur unter Windows zum laufen zu bringen, was das Spiel unnötig verlangsamt - gleichzeitig wird Windows zeitweise völlig stillgelegt, was geradezu nach Systemabstürzen ruft. Zum anderen ist es für ein Adventure kein Aushängeschild, wenn man nur zwei verschiedene Gegenstände suchen muß (DNA und Videos) und insgesamt nur zwei Aufgaben zu erfüllen hat. Das technisch brillante Programm hätte wesentlich bessere Gamedesigner verdient.

Harald Wagner ■





SPECS & TECS

Tastatur		**Hersteller**
Maus	X	MicroProse
Joystick		
EGA		**Preis lt. Hersteller**
VGA		ca. DM 130,–
SVGA	X	
Adlib	X	**Besonderheiten**
SoundBlaster	X	benötigt
Roland	X	Windows
General Midi		
EMS	X	**Schwierigkeitsgrad**
386er	X	Für Fort-
HD 16 MB	X	geschrittene
MEM 512 KB	X	



RANKING

Grafik:
Sound
Atmosphäre
Handhabung
Spielspaß

CD-ROM	ja
Handbuch	englisch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	nein

Critical Path

The Day After

Willkommen zu einem Horror-Trip durch eine reale Geisterbahn! Das Windows-Programm Critical Path verlangt Ihnen hochwertiges PC-Equipment, Nerven wie Drahtseile und 170,- DM für ein paar spannende Stunden ab!



Soundkarten-Spezialist Media Vision fischt in fremden Gewässern: Neben dem Kerngeschäft mit Multimedia-Hardware (u. a. Pro Audio Spectrum) will man sich zukünftig auch auf selbstentwickelte CD-ROM-Applikationen stürzen. Als erstes vorzeigbares Ergebnis dieser Bemühungen kommt Critical Path in die Geschäfte, ein aufwendiges Adventure-Spektakel für voll ausgestattete Power-PCs. Bereits die Mindestanforderungen machen das Erstlingswerk nur einem erlesenen Kreis gut betuchter Computerbesitzer zugänglich. Sie benötigen mindestens einen PC der Klasse 386/33, besser wäre allerdings eine 486er-CPU ab 33 MHz mit 4 MB RAM (mehr Speicher macht sich bei der Geschwindigkeit stark bemerkbar). Eine Super-VGA-Karte stellt das Minimum dar, während Sie mit einer Hi-Color-Accelerator-Grafikkarte, die speziell auf Windows abgestimmt ist, die besten Ergebnisse erzielen. Wenn Sie grafisch und akustisch das letzte aus diesem Spiel herausholen wollen, dürfen Sie schon mal knapp 15 MB auf Ihrer Festplatte reservieren; bei etwas bescheideneren Ansprüchen begnügt sich Critical Path mit etwa 7 MB.

Auf kritischen Pfaden

Worum geht es nun bei diesem Mammut-Programm? Die Menschheit hat es doch noch fertiggebracht, einen vierten Weltkrieg anzuzetteln und blickt nun auf ein verseuchtes und unbewohnbares Etwas. Zwei Apache-Hubschrauber mit je zwei Personen an Bord erhalten einen Funkspruch von General Minh, der der Truppe mitteilt, daß auf seiner beschaulichen Insel noch genügend Nahrung und Wasser zur Verfügung steht. Als die Helikopter dort eintreffen, geraten sie in einen Hinterhalt und einer wird abgeschossen. Von den ehemals vier Besatzungsmitgliedern überstehen nur zwei den Angriff: Kat, eine perfekt ausgebildete und durchtrainierte Soldatin im Rambo-Outfit, benötigt dringend ein Ersatzteil für ihr Fluggerät, um das gefährliche Eiland verlassen zu können. Dazu dringt sie in ein verlassenes Bergwerk ein, das gleichzeitig das Hauptquartier des verrückten Befehlshabers darstellt. Den Part des anderen Überlebenden übernehmen Sie; allerdings sind Sie so schwer verletzt, daß Sie Kat nur von einem Kontrollraum aus Anweisungen geben können. In dem Stollen gibt es eine Vielzahl von Kränen, Aufzügen, Leitern, Förderbändern und Maschinen, die allesamt mit verschiedenen Knöpfen ein- und ausgeschaltet werden können. Sie stehen mit Ihrer Partnerin in direktem Kontakt und sehen die Umgebung teils aus ihrer Sicht, teils nehmen Sie einen Beobachterstatus während brenzliger Situationen ein. Wenn Sie nicht rechtzeitig reagieren und beispielsweise ein Fließband stoppen, wird die angeschlagene Kat mitten in einen Bottich mit glühendem Metall gekippt.



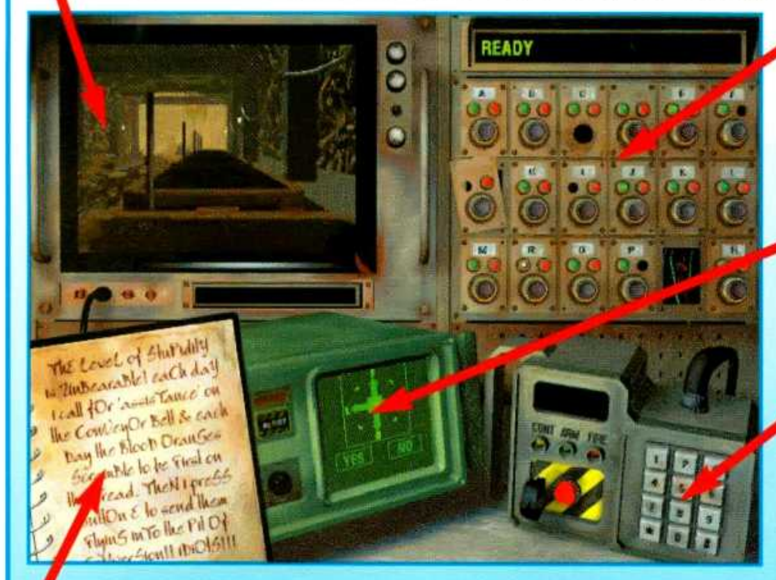
Kat gerät in einen gemeinen Hinterhalt: Zwei "Blood Oranges" werfen von oben Felsbrocken auf ihren Fahrstuhl.

May-Day! May-Day!

Kat(ze) hat insgesamt neun Leben; übersteht sie eine Situation, wird der aktuelle Spiel-

Das Kontroll-Zentrum

Monitor
Mittels einer Mini-Kamera können Sie die Ereignisse verfolgen.



Regiepult
Jeder Knopf aktiviert einzelne Elemente der Fabrik (z. B. Kräne) oder stoppt bestimmte Vorgänge. Die Bedeutung können Sie entweder durch Zufall oder durch einen Blick in das Notizbuch entschlüsseln.

Kompaß
An einigen Stellen müssen Sie Kat eine Richtung vorgeben. Zudem erwartet die zu allem entschlossene Fighterin Instruktionen in Form der zwei Entscheidungsknöpfe (Yes/No).

Tastatur
Waffensysteme und Verteidigungseinrichtungen müssen über einen Code ausgelöst werden. Im Display leuchtet die eingegebene Kombination auf und wird mit der Betätigung des roten Knopfes in Gang gesetzt.

Notizbuch
Den einzigen Anhaltspunkt, um die Codes und Buttons herauszubekommen, stellt diese Broschüre dar. Allerdings erschwert die Hieroglyphen-Schrift des Generals das Lesen, so daß bereits die Entzifferung der Wörter eine Art "Adventure" darstellt.

stand automatisch gespeichert, so daß Sie später jederzeit wieder einsteigen können. Die größte Gefahr innerhalb des Komplexes stellen die sogenannten "Blood Oranges" dar, menschliche Wesen in knallorangen Schutzanzügen mit Gasmaske und bis an die Zähne bewaffnet. Bereits heute können Sie einige Exemplare dieser Spezies in bestimmten Großstadt-Diskotheken antreffen, die sich bevorzugt Musik der Gattung "Tekkno" hingeben...
Gesteuert wird das martialische Gemetzel komplett über die Maus. Meistens sehen Sie vom eigentlichen Geschehen nur einen winzig kleinen Ausschnitt, der auf dem Monitor der Überwachungsanlage erscheint. Da es sich um eine Windows-Anwendung handelt, bestimmen allein die installierten Treiber Ihrer Grafik- und Soundkarten die Qualität der Darstellung. Beim Test zeigte sich jedoch, daß die Auflösung und die Farbenpracht in jedem Modus überzeugen kann. Verfügen Sie gar über ein "Traum-Equipment" mit Double-Speed-Laufwerk, 8 MB RAM und der entsprechenden Hochleistungs-Grafikkarte, bekommen Sie Animationen und Standbilder in Fotoqualität (HiColor = 16,7 Millionen Farben) zu sehen. Die Lautsprecherboxen versorgen Sie mit Hifi-Sound und glasklarer Sprachausgabe.

Test für Hardware und Geldbeutel

Wenn schon Multimedia, dann richtig! Diesen Anspruch erfüllt der Hersteller bereits deshalb, weil der Spiele-Schachtel nur eine äußerst knappe Dokumentation beiliegt. Doch mit dem komfortablen Setup-Programm und der integrierten Hilfefunktion bleiben mit Sicherheit keine Fragen offen. Daß bei diesem Spiel Profis am Werk waren, merkt man auch bei der Besetzung der Rollen. Eileen Weisinger spielt ihren Part als unerschrockene Heldin absolut überzeugend und bei den zahlreichen Actionszenen im Spiel zeigen auch die Stuntmen, was sie draufhaben.
Critical Path ist kein Spiel, wegen dem man sich einen neuen PC oder zusätzliche RAM-Bausteine kauft, aber eines, das deutlich macht, mit welchen Entwicklungen wir in der nächsten Zukunft zu rechnen haben.

Petra Maueröder ■



General Minh hält für besonders tapfere Besucher eine hochmoderne Folterkammer bereit.



SPECS & TECS

Eingabe		Hersteller
Tastatur		Media Vision
Maus	X	
Joystick		

Grafik		Preis lt. Hersteller
EGA		ca. DM 170,-
VGA		
SVGA	X	

Sound		Besonderheiten
Adlib	X	4 MB RAM erforderlich
SoundBlaster	X	
Roland	X	
General Midi	X	

System		Schwierigkeitsgrad
EMS		Fortgeschrittene
386er	X	
HD 7 MB	X	
MEM 640 KB	X	



RANKING

Kategorie	Wertung
Grafik	
Sound	
Atmosphäre	
Handhabung	
Spielspaß	

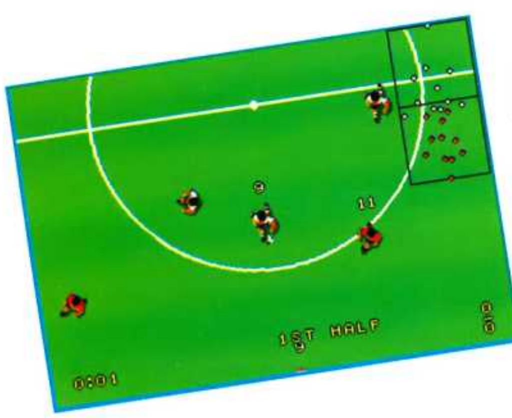
CD-ROM	ja
Handbuch	englisch
Spielsprache	englisch
Kopierschutz	keiner

PC Games Sonderheft 4

Sportspiele



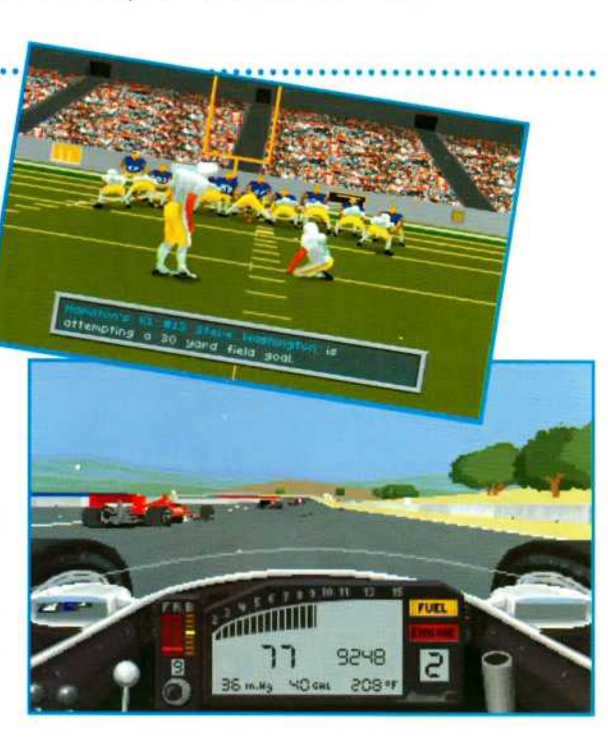






"Sport ist Mord"

pflegte einst Winston Churchill zu sagen. Wenn es zu Churchills Zeiten bereits die heutigen technischen Möglichkeiten gegeben hätte, hätte er seine Meinung wahrscheinlich ändern müssen: Der PC bietet auch sportlich weniger begabten Menschen die Möglichkeit, um Höchstplätze zu kämpfen. Schlagen Sie Jimmy White beim Whirlwind Snooker, demonstrieren Sie Bernhard Langer bei Links 386 pro, was ein echter Birdie ist, oder zeigen Sie den Bremern bei Lothar Matthäus Fußball, daß sie es diesmal mit einem etwas härteren Gegner, nämlich Ihnen, zu tun bekommen.



Welche Produkte es inzwischen am Markt gibt, ob das "Feeling" dabei auch richtig rübergebracht wird und welche Spiele für Ihre Bedürfnisse zu empfehlen sind, möchten wir Ihnen im nächsten Sonderheft zeigen.

Das PC Games Sonderheft Sportspiele erscheint am
26. Oktober
im Zeitschriftenhandel.

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Redaktion England: Timothy Wilkins

Layout:
Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Tröger

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Peter Freunscht, Lars Geiger, Wilfred Lindo, Petra Maueröder, Harald Wagner

Titelgestaltung: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 19
Mobil 01 71 - 6 21 31 46
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Inserentenverzeichnis


32 heb' ab!
32bit
AMIGA CD
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA MULTIMEDIA
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore
L&P



FABLES&FIENDS
HAND of FATE
"Erst kann man es sehen. Dann wieder nicht.
Das Land von Kyrandia verschwindet Stück für Stück
und alle Anzeichen lassen nur einen grausamen
Schluß zu:
Ein Fluch lastet auf dem Land.
So beginnt die Saga von The Hand of Fate, dem
zweiten Teil des Märchens und der Dämonenerzählung.
Du tauchst in die Rolle der ungewöhnlichen, jungen
Mystikerin Zanthia und reist in das Zentrum der Welt,
um dort die Macht des Fluchs zu brechen.
Ein ungewöhnliches Abenteuer erwartet Dich. Du
hängst zwischen den Realitäten, und nie wird es das
sein, wonach es scheint. Alles ist das, was es nicht ist.
Und Deine Freunde kannst Du an einer Hand
abzählen. Im wahrsten Sinne des Wortes".
P.C Games 84%
...ein sehr gutes Spiel, das sein Geld mehr als Wert ist.
Power Play.
...die phantastische Geschichte und die professionelle
Präsentation machen den Ausflug nach Kyrandia zu einer
lohnenden und erholsamen Reise.
X
LA ROUE DE FORTUNE
XV
LE DIABLE
Komplett in Deutsch
Westwood STUDIOS
Hand of Fate and Kyrandia are trademarks of Westwood
Studios, Inc © 1994 Westwood Studios, Inc ℗ 1994
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights reserved.
Packaging design by Funhouse.
Virgin Interactive Entertainment
(Deutschland) GmBH
Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg
GERMANY
Virgin
INTERACTIVE
entertainment